
AHORA CON
CD
DE REGALO!
6 DEMOS JUGABLES RIVAL SCHOOLS • MR. DOMINO •
VIVA FOOTBALL • RESIDENT EVIL 2 • BLOODY ROAR • VICTORY BOXING 2
*CD incluido sólo para su distribución en España
N.º 23 975 ptas./5,86 €
PlayStation Power
JUEGO DEL MES
ROLLCAGE
Engánchate al techo y enloquece con su velocidad
VIVA FOOTBALL
¡Revive la emoción de los mundiales en tu PlayStation!
T'AI FU
LA IRA DEL TIGRE
MC
8 414090 122771
00023

Descubre las novedades de GEX.
Y las Aventuras con su Miss privada.

GEX 3

Deep Cover Gecko

- Nuevo sistema de cámara intuitiva que te guiará a través de azarosas misiones en 3D.
- Diviértete con los más de 25 disfraces nuevos y practica las nuevas habilidades de buceo y snowboard.
- Contempla a Marliece Andrada de los Vigilantes de la Playa como la Agente Xtra.
- Controla tanques, lanza bolas de fuego, enfréntate a cocodrilos, burros y muchos más.









Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid • Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 • Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

30 Abril 1999 N.º 23

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Técnico:
Arnau Marín



Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Alfonso Catena, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Roser Colet.

Webmaster: Amadeu Brugués. abrugues@mcediciones.es

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad Consumo: Alba Hernández
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
Gobelas, 15 planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 975 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 975 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 9.945 ptas. España; 11.745 ptas. Europa y 14.475 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

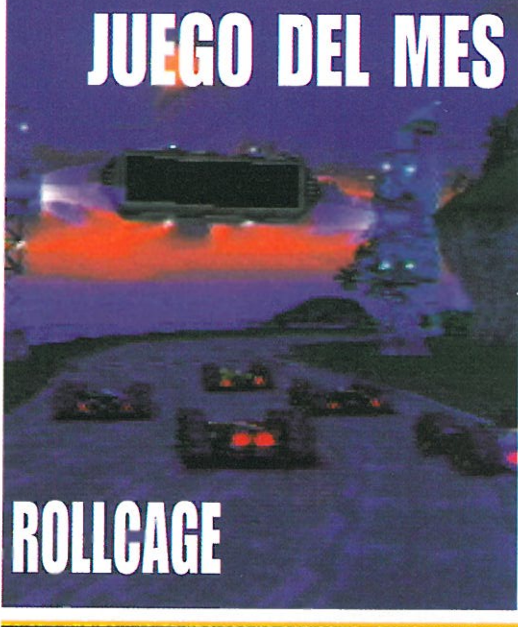
Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n.º 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)



Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

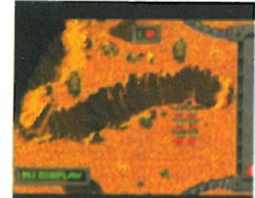




Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.

KKND Krossfire





Populous: El Principio



INTRO 10

Las últimas novedades en el mundo PlayStation. ¡Todo lo que necesitas saber!

ANÁLISIS 53

TRUCOS 45

OTRAS SECCIONES ...

Juego del mes

¿Wipeout 2097 sobre ruedas?

PlayStation Power ¡Genial!

Rollcage

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Psygnosis**

Fabricante: **Sony**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Dual Shock/Tarjeta de memoria

Pegamento extraño

● Esto es lo que convierte a *Rollcage* en lo que es; lo que le hace destacar por encima de cientos de juegos similares. Tu coche puede ir por las paredes, por los techos... por donde tú quieras. Y todo sin perder velocidad ni estrellarte (si tienes suerte). La sensación de correr por el techo, para luego hallar su abrupto final lanzándote al aire es soberbio. Si esto es lo que nos depara el nuevo milenio, brindemos por los deportes del futuro.



▲ ¿Qué tal dar una vuelta en coche de costado por la pared de un acantilado a una velocidad de 310 Km./h? ¿No te parece emocionante? No te lo pierdas.



▲ Con este ángulo, los pelos se te ponen de punta al ver las barras de velocidad.



▲ ¿Dónde estamos? En la sexta. Y colgando de un techo sin tener la más mínima idea de hacia dónde ir. Mejor continuar...





◀ Antes de llegar al final del túnel, lo mejor es que pongas los pies sobre el suelo.

◀ A menos que seas todo un experto en *Rollcage*, no utilices demasiado los techos. Es mucho mejor usar las paredes para encontrar la línea óptima. También encontrarás muchos *bonus*.

Está en tus manos, pero nos estamos volviendo locos y estamos perdiendo la cabeza. ¿Alguien quiere un Wipeout 3097?

Cuando tu coche cuelga del techo a una velocidad de 550 km/h, dirigiéndose hacia una luz cegadora, todo empieza a cobrar sentido. Unos misiles te pisan los talones, el túnel acaba de golpe y te lanzas como un loco a dar vueltas y más vueltas por la pista. No sabes cómo, pero las ruedas se agarran a la superficie, los misiles se estrellan contra el muro que hay más allá y ves ondear la bandera a cuadros.

Esta es la razón por la que estamos satisfechos de poseer una PlayStation y por la que nos olvidamos de que existe el mundo exterior. Sólo queda otro intento. Otra oportunidad de batir el récord de una vuelta a la pista. ¡Un instante irrepetible! Y *Rollcage* está repleto de estos momentos. En cada curva. En cada recta. En cada pista. Probablemente, se trata del juego de carreras más emocionante, innovador y, mejor aún, del más fresco que podrás disfrutar en una PlayStation durante bastante tiempo. No ha habido nada igual desde *Wipeout 2097*. No nos equivocamos.

«Probablemente, se trata del juego de carreras más emocionante, innovador y, aún mejor, del más fresco que podrá disfrutarse en la PlayStation durante bastante tiempo. No ha habido nada igual desde Wipeout 2097»



▲ Así es como empieza todo. Cinco coches que intentarán dejarte fuera de combate y tú con esos pelos.

Sobre las comparaciones de «ruedas al estilo *Wipeout*» vas a oír hablar durante los próximos meses. Así que dejemos esto por un momento. Es absurdo lo parecidos que son los logos del juego, esa sensación de «motor futuro» y las pistas. Fíjate también



▼Un juego de carreras claramente inspirado en los camiones Tonka con turbo. Probablemente lo veremos en un canal deportivo en unos meses.

«Con atajos secretos por todas partes, armas que aguardan a ser utilizadas y barras de aceleración al estilo Wipeout, que te tentarán para que salgas de la calzada, experimentarás una emoción constante»

Juego del mes

Rollcage

PlayStation Power ¡Genial!

▲ Si estos son los coches que conduciremos en el futuro, los Kwig Fit se llevarán el gato al agua. ¿Dónde está la rueda de recambio?

No queda títere con cabeza

● Si *Rollcage* fuera un álbum, al final habría cuatro canciones extra escondidas. Y vienen en forma de condiciones meteorológicas que puedes activar a placer, un modo Blur que hace que todo parezca incluso más rápido de lo que es y, desde luego, la obligada opción de alta resolución. Todo es realmente impresionante.



► Sólo nos dimos cuenta de la señal de reducir velocidad en la repetición.





▲ Con los *replays* podrás ver dónde están esos atajos que te ahorrarán un tiempo valioso.



▲ La lluvia cae horizontalmente hacia ti. Muy traicionera.



◄ Este efecto de visibilidad borrosa puede conseguirse fácilmente en otros juegos tras tomarse diez jarras de cerveza.

en la música. Por supuesto, no son las mismas canciones pero al igual que *Wipeout* cambió la forma en que se usaba la música, las tonadas de *Rollcage* están muy por encima de los trabajos de aficionado de la mayoría de juegos. Aunque eso ya te lo podías imaginar si el programa viene de la mano de los chicos de Psygnosis, ¿no?

En efecto, *Rollcage* es único. Te acomodas en un coche con las ruedas más altas que el chasis, por lo que aunque vuelques, el artilugio sigue pegado a la carretera. Y también, gracias a esas enormes ruedas, podrás conducir por las paredes, navegar por los techos para obtener *bonus* extra y efectuar saltos increíbles sin que el aterrizaje ponga tu vida en riesgo.

En resumen, *Rollcage* es el más completo juego de velocidad que puedas jugar jamás. De acuerdo, *Gran Turismo* es más realista, y *Ridge Racer 4* puede que tenga un toque más de distinción, pero son cosas muy distintas. Puedes intentar frenar o aprenderte todas las pistas de memoria; no hay ninguna garantía de éxito. Con atajos secretos por todas partes, armas que aguardan a ser utilizadas y barras de aceleración al estilo *Wipeout* (que te tentarán para que salgas de la calzada), experimentarás una emoción constante. Todo esto es lo que te hace seguir jugando sin cesar.

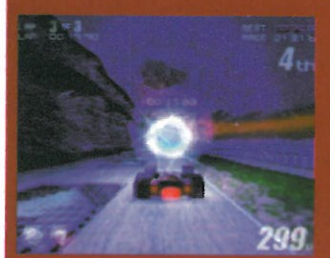
«La gran cantidad de power ups y armas disponibles hacen que éste sea el juego que más se acerca al gran clásico de carreras Super Mario Kart»

La era del espacio

La gran cantidad de *power ups* y armas disponibles hacen que éste sea el juego que más se acerca al gran clásico de carreras *Super Mario Kart*. No en un sentido caricaturesco, pero sí en la forma de ahorrar los *power ups* para causar el máximo daño posible. No necesitas contar con grandes habilidades detrás del volante para poder divertirte. Como en el clásico de SNES, dispones del *bonus* extra que te permite batir el mejor tiempo en una vuelta y un marcador al final de cada partida. Te verás aprendiendo una

Furia en la carretera

● ¿No sería fantástico poder enviar un misil contra el líder de la carrera en *Ridge Racer Type 4*? En *Rollcage* puedes hacerlo. ¡Dos veces! Si conduces a través de los *power ups*, podrás recolectar armas altamente explosivas o aceleradores —dos a la vez— que harán que la vida de tus rivales sea de lo más miserable.



▲ Con esta estrategia, podrás dejar atrás al coche que te precede.



▲ Dispara un misil contra los edificios y se derrumbarán justo ahí.



▲ Se dispara el misil líder (a la izquierda). Adelantará en breve al coche que va en primera posición antes de dar la vuelta y estrellarse contra el piloto. ¡Venga ya!



▲ Protegido contra toda clase de armas peligrosas, en esta burbuja estarás a salvo. Por ahora.



▲ Hagámoslo otra vez. Todos los coches quedarán atrás cuando aceleres.



▲ Y esto es lo que pasa si no tienes protección. Buen golpe.



▲ Tus rivales patinarán de lo lindo si quedan atrapados en tu capa de hielo.

Enganchado

● Todas las pistas son distintas para mantenerte enganchado jugando durante el resto de tu vida. Si añades el modo Espejo, *Rollcage* es un juego soberbio. Aquí tienes algunas muestras de ello...



▲ La calma que precede a la tempestad. Acelera la barra de velocidad y volarás... Si tu coche no tiene una buena capacidad de adherirse a la superficie, estás acabado.



▲ Las pistas están muy bien diseñadas, así como los edificios que caen y los cielos cambiantes.



▲ La única recta de una pista tortuosa que te hará sudar tinta.



▲ Area 52. Ten cuidado con los bombarderos Stealth y demás.



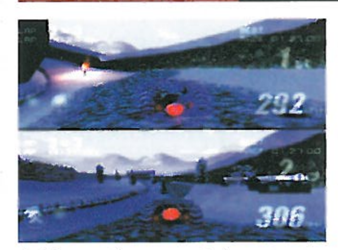
▲ La tropa de *Rollcage*. Cada uno tiene una característica distinta, pero el que nos gusta es Yuri. ¿No será familia del Sr. Gagarin?

Juego del mes

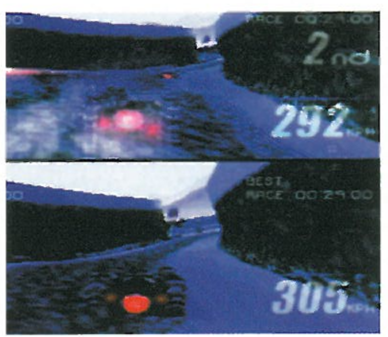
PlayStation Power ¡Genial!

Rollcage

Mulder y Scully



▲ Ahora estás en segundo lugar, pero con la posibilidad de pegar un fuerte acelerón, cambiarás de posición en breve.



▲ «Ya te tengo». Area 52 es un clásico para un poco de acción con dos jugadores.

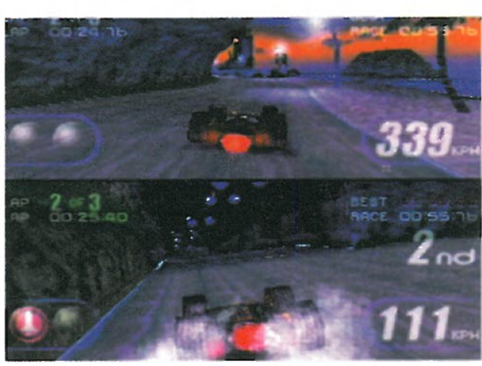


▲ Esta pista se llama Roadworks. Willo va a perder estrepitosamente

● El modo un jugador está muy bien, pero es cuando juegas con un compañero, cuando llegas a disfrutar de lleno con *Rollcage*. No pierdes velocidad y con el contador de velocidad que verás tras cada carrera siempre querrás una ronda más. Y a eso vamos ahora mismo.



▲ Lanzar un misil líder cuando vas en primera posición es mala idea. La autodestrucción no es muy apetecible.



▲ Bueno. Segundo, pero con un misil líder al acecho. La carrera aún no está decidida. Ben se ha dado cuenta de ello.

Tienes mucho que demostrar

● A veces necesitas más que una carrera para aclarar diferencias con un contrario. Debes olvidarte de las *pole position* y dedicarte a derrotar a tu compañero. ¿Qué mejor que una batalla a muerte?

▲ Tres para cada uno, pero Sean acaba de descubrir un túnel secreto. Él cree que es genial aunque no hay *power ups* ni nada por el estilo.

▲ No sólo es importante evitar los misiles que se lancen contra ti a cada segundo. Si te sales de la pista, estás listo.

▲ Ahí está Willo, ocultándose en la próxima curva. Lanza todos los misiles y le verás sufrir.

▲ *Wipeout 3* tendrá trabajo para derrotar a esta belleza.

pista con un colega y jugando hasta que se te cierren los ojos y quedes exhausto. *Rollcage* sólo resultaría atractivo para una minoría pero se ha acicalado al máximo. Es un trabajo excelente, ¿no es cierto? Por ejemplo, el Area 52 es una pista con un submarino que surge rompiendo el hielo, hay espacios por los que correr a toda velocidad y cantidad de acción resbaladiza. La profundidad del escenario y el trabajo invertido en hacer que las pistas resulten creíbles son asombrosos. Sin darte cuenta, te acomodarás en tu asiento al iniciar algunos de estos saltos enormes y fantásticos, torciendo la cabeza cuando sea necesario emprender un corto viaje por la pared o el techo. Y luego existen todos los *bonus* añadidos que sellan definitivamente su excelente categoría. Si completas la liga, podrás acceder a unos fantásticos 60 cuadros por segundo. Casi demasiado rápido para conducir pero excelente para farolear. Si terminas la liga llegando siempre el primero, podrás acceder también a cuatro escenarios con batallas a muerte. De acuerdo, no es como en *Quake* pero como medio para causar la máxima destrucción posible después de perder dos carreras es extremadamente gratificante. Lo más interesante de todo es la opción Radial Blur (efecto del menú de gráficos que te muestra dos cuadros por segundo simultáneos de manera que se suavizan los bordes de las texturas y no se pixela. La misma opción que tienes a tu disposición en los *replays* de *Ridge Racer Type 4*). Acciónala y todo quedará empañado en una especie de deformación curvada.



«Rollcage sólo resultaría atractivo para una minoría si no se hubiera acicalado al máximo. Es un trabajo excelente»



▲ Acción rápida y furibunda. Es genial.

Nos está volviendo locos

A veces la velocidad puede fallar en *Rollcage* y te ves girando arriba y abajo por las paredes sin cesar, especialmente cuando aún estás intentando aprenderte las pistas. La pobre señalización aún empeora más las cosas en algunas de las pistas. Puedes llegar a pasarte bastantes minutos intentando averiguar adónde debes ir. Y la señal de dirección incorrecta aparece demasiado tarde. Para cuando la ves, ya te has pasado unos buenos segundos cargando en una dirección errónea.

Pero señalar los defectos de *Rollcage* es como quejarse de haber permitido a Brasil meterle un gol a España en una final del Mundial en la que los cariocas fueran perdiendo por un contundente 5-1. Una total pedantería. Es cierto que no se trata de *GT* o de *R4* pero bien puede mencionarse como uno de esos grandes juegos de carreras. Tienes la fantástica sensación de velocidad fuera de todo control, una estética formidable y un modo dos jugadores que parece caído del cielo. En resumen, estás ante un juego esencial en tu colección particular. PSP

PlayStation Power

***Rollcage* es algo muy bueno. Tienes tus músicas, tus coches y tus pistas. Estás ante uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas de este año. Hazte con uno ya.**

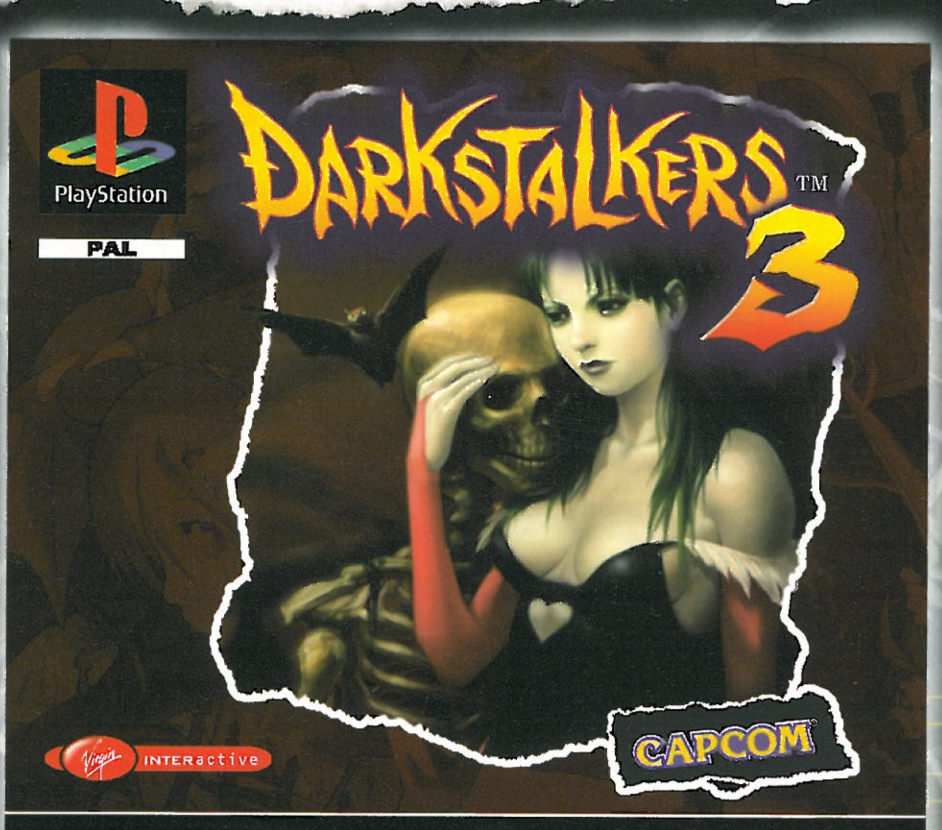
A FAVOR	EN CONTRA
+ El más veloz que hemos visto hasta ahora	– La acción puede ser a veces demasiado rápida
+ Conducir por las paredes y los techos es alucinante	– Es fácil despistarse y perderse
+ El modo dos jugadores es como *Mario Kart* para PlayStation: soberbio	

Puntuación  94%

DARKSTALKERS 3™

El retorno de la saga de luchadores
más tenebrosa y siniestra
de la historia del juego

Look "manga" japonés



- 18 personajes, 4 de ellos completamente nuevos
- Soporte de Dual Shock: máxima experiencia
- Para 1 ó 2 jugadores

Mientras la humanidad descansa en la paz de sus hogares,
las criaturas más perversas se enfrentan en una lucha
sin piedad por el dominio de la noche





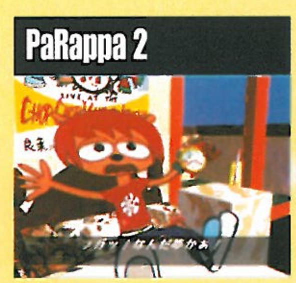
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es



PRIMER CONTACTO

Una fantástica guía que te conducirá por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

PaRappa 2



● Desbarajustes rítmicos en el único juego rapero del mundo. *Um Jammer Lammy* conduce a los dibujos animados en 2-D a un nuevo y entretenidísimo nivel...

● Especial

¡Wipeout 3, Destruction Derby 3, Rollcage

Psygnosis se despide en



▲ Esto no es *Wipeout 3*, sino *Wipeout 2097*. La verdad es que ya empezamos a impacientarnos un poquito...

No entendemos nada de nada. Después de casi dos años de excelente actividad (en ocasiones, frenética) en el sector del videojuego en España, Psygnosis cierra sus oficinas. La reestructuración llevada a cabo comprende de todos los territorios de Europa, incluyendo España. Únicamente quedará una oficina abierta en Liverpool. Los estudios de desarrollo pasan a manos de Sony Computer Entertainment, así como el catálogo de productos PlayStation. Basta un rápido vistazo a los juegos que hemos enumerado en el título, para darse cuenta de que el éxito está asegurado.¿En qué están pensando los jefes? Imagina lo alucinante que puede ser pasarse toda una tarde disfrutando de esas maravillas. Sería como estar en el cielo.

Wipeout 3

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Después de muchos meses de incesantes especulaciones, Psygnosis ha confirmado que *Wipeout 3* ya está en preparación. Y no hay que preocuparse por nada, ya que todo apunta a que esta secuela se va a convertir en el papi de todos los *Wipeout*. Se ha contratado a los miembros clave del equipo original para esta tercera secuela con la intención de conseguir que siga muy de cerca los pasos de las dos primeras, pero además se incluirán novedades que ya hemos visto en títulos como *Gran Turismo, Ridge Racer Type 4* y *Rollcage*.

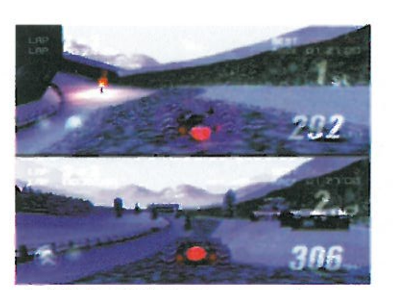
Esto quiere decir que podemos esperar grandes avances gráficos que alcanzarán niveles nunca vistos, un modo dos jugadores a pantalla partida (¡por fin!) y, cómo no, compatibilidad total con el Dual Shock.

No está nada mal ¿no? Pero aún quedará alguien para quien *Wipeout* sea toda una novedad. Tranquilos, ya que el fantástico y mega rápido juego de carreras futuristas cuenta con una curva de aprendizaje muy sencilla que permite a todos los novatos acostumbrarse con rapidez al manejo vertiginoso de las naves por esas curvas endemoniadas. Pronto pensarás que le has pillado el truco y que, de hecho, eres bastante bueno. Pero sólo hasta que lleguen los circuitos realmente complicados de este tremendo juego.
La mejor palabra para definirlo, sin lugar a dudas, sería «excelente».

▲ Este es el juego que todos deseamos que mejoren muy mucho respecto a la anterior secuela. *F1 '99* tiene que ser todo lo bueno que fueron los originales y un poco más.

Destruction Derby 3

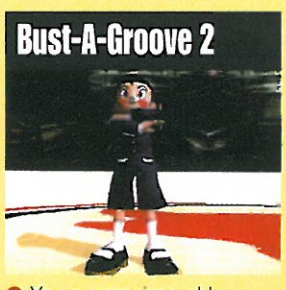
De momento no contamos con demasiada información sobre este título. No obstante, un miembro de nuestra redacción consiguió infiltrarse y lograr el chivatazo de que el proyecto ya cuenta con luz verde.



▲ ¿Más de 300 Km/h? Eso no es nada comparado con las velocidades que vas a alcanzar en *Rollcage 2.*

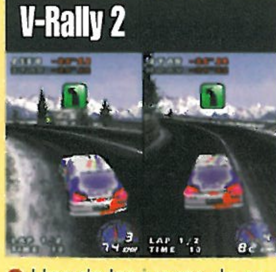
Una cosa es segura: los chicos de Reflections, los responsables de las dos primera entregas, no se encargarán del proyecto, ya que justo cuando habían acabado el trabajo con *Driver*, que toma prestadas muchas ideas de *DD2*, no pudieron resistir la tremenda oferta que les hicieron los gigantes de los videojuegos GT Interactive. Sin embargo, Psygnosis todavía tiene en su poder los derechos de la saga de *Destruction Derby*, y se rumorea que el juego sufrirá una remodelación total que afectará al título desde sus cimientos. También podemos esperar un modo Repetición espectacular en la línea de *GT* y la vertiginosa velocidad del último *Ridge Racer*. ¿Te parece poco? De hecho, la última entrega era una pasada, vamos, sigue siendo una pasada, pero el nuevo será mucho mejor, eso seguro. Se acercan buenos tiempos para los amantes de la conducción arriesgada.

Bust-A-Groove 2



Ya se aproxima el lanzamiento de la segunda entrega de *Bust-A-Groove*. Ve preparando el esqueleto para bailar en la pista de tu casa noche y día...

V-Rally 2



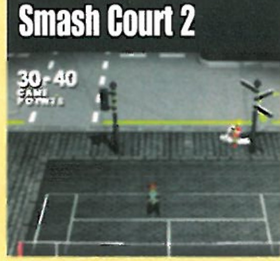
Uno de los juegos de carreras más respetados vuelve a la carga con un montón de novedades y más kilómetros de jugabilidad que nunca por delante...

Gran Turismo 2



El título para PlayStation más esperado de los últimos tiempos ya está casi a punto, y ya no podemos esperar más para poner en marcha nuestros motores...

Smash Court 2



El único e incomparable. *Smash Court Tennis* vuelve a atacar con la secuela. El mejor título de tenis de la historia ha vuelto...

Bloody Roar 2

Surgido de la nada llega el juego de lucha para PlayStation más impresionante que se ha visto desde que *Tekken 3* irrumpió en el género...

2 y F1 99 a la vuelta de la esquina!

España a lo grande



¿Es que estos turismos americanos pueden machacarse aún más con tremendos choques y colisiones? Pues de hecho, sí, mucho más. ¿A qué estáis esperando?

Rollcage 2

No, no se trata de un error de impresión. *Rollcage* apenas si ha partido de los almacenes en dirección a las tiendas y la secuela del juego de carreras más rápido que hemos visto jamás ya se está perfilando para que sea el primer lanzamiento importante de Psygnosis en el próximo milenio.

Aunque parezca difícil de creer, parece ser que la empresa de desarrollo Attention To Detail se encarga de conseguir que *Rollcage 2* sea un título más grande, mejor y mucho más rápido. Las imágenes de preproducción están guardadas a cal y canto en la sede de Psygnosis y, por lo que hemos entendido, este fascinante proyecto se dejaría de lado sólo en el caso de que *Rollcage* sea un auténtico fracaso y no lo compre absolutamente nadie. Y creo que eso es tan probable como que *Psybadek* consiga mantener tu atención durante más de diez minutos seguidos...

F1 '99

Este sí que es un lanzamiento seguro antes de las Navidades porque sino resultaría de lo más absurdo llamar a un juego *F1 '99* si va a ver la luz en el 2000. Después de la decepción de F1 '98, es el título que más nos llama la atención.

Pero no hay por qué preocuparse, ya que Psygnosis ha aprendido la lección y ha advertido a los desarrolladores de Visual Sciences que su vida corre peligro si no consiguen realizar un juego decente esta vez. Al menos que hagan algo que no sea peor que su secuela anterior o, como mínimo, que sea mejor que el título original, que en su momento batió auténticos récords de ventas.

Psygnosis debe andarse con cuidado, ya que los de Eidos también cuentan con el permiso oficial para colocarle el preciado F1 a su juego de este año, así que nos apostamos lo que queráis a que la competencia será feroz. Esperemos que redunde en una mejora de la calidad. Es la única manera de que los beneficiados seamos nosotros. Desde luego, va a ser un verano de lo más refrescante... PSP

Noticias

¿Que es eso de la PlayStation 1.5?

¿Se habrán vuelto locos los de Sony? De momento, eso es lo que se rumorea, y nosotros hemos averiguado más cosas

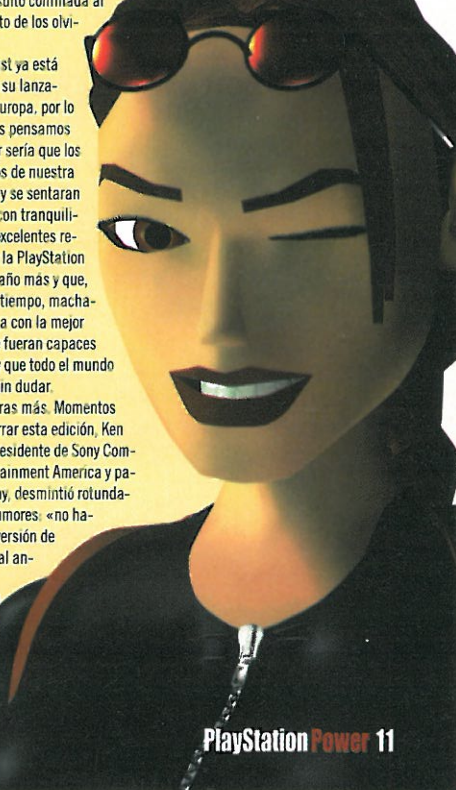
No es algo a lo que estemos acostumbrados, pero de vez en cuando también hemos de ofrecer alguna que otra mala noticia. Y eso es precisamente lo que ocurre este mes, ya que hasta nuestros oídos han llegado rumores de que, en lugar de la estupenda y maravillosa PlayStation 2 que todos estamos esperando, podríamos encontrarnos, de momento, con otro aparatejo intermedio. La PlayStation 1.5, que es como la llamaremos de momento, permitiría que los títulos para PlayStation que existen en la actualidad mejoraran sus gráficos, y los juegos nuevos serían aún mejores.

En pocas palabras, que la nueva máquina dispondría de una compatibilidad total con todo lo anterior, y además contaría con cuatro puertos para mandos y muchas otras pequeñas novedades.

¿Y eso que tendría de malo? Pues que, para ser sinceros, la historia de los artilugios añadidos a consolas no es que sea ejemplar. Sega disponía de una estupenda Megadrive hasta que lo estropearon todo con el MegaCD y el 32X. Tan sólo unos cuantos inconscientes se hicieron con el nuevo lote, y al final resultó confinada al más absoluto de los olvidos.

La Dreamcast ya está preparando su lanzamiento en Europa, por lo que nosotros pensamos que lo mejor sería que los peces gordos de nuestra querida Sony se sentaran a disfrutar con tranquilidad de los excelentes resultados de la PlayStation durante un año más y que, pasado ese tiempo, machacaran a Sega con la mejor consola que fueran capaces de realizar y que todo el mundo compraría sin dudar.

Pero, no sufras más. Momentos antes de cerrar esta edición, Ken Kutaragi, presidente de Sony Computer Entertainment America y padre de la Play, desmintió rotundamente los rumores: «no habrá última versión de la Play actual antes de la Play 2.» PSP



Sony, ándate con cuidado.

Primer contacto

PaRappa 2 Um Jammer Lammy!

Puede que haga gala del peor subtítulo que se ha visto nunca en un videojuego, pero la verdad es que nuestro entretenimiento raperoanimal favorito vuelve a la carga



▲ Esta es Rami, la estrella de la nueva aventura. Sigue siendo plana como una hoja de papel, al igual que PaRappa.

Por un lado tenemos «fascinante» y por otro lado «absurdo». Hay un montón de juegos que pueden calificarse con uno de estos dos adjetivos, eso está claro.

A *PaRappa the Rapper*, el *rap 'em up* japonés en 2-D, pueden aplicársele ambas cualidades. Y, por alguna razón desconocida, sus gráficos descabellados y esa jugabilidad tan guiada desde el principio funcionan a la perfección, por lo que, en líneas generales, nos encontramos ante una experiencia de lo más original, que hace de este título una compra obligada. De hecho, se trata de un juego tan bueno que era de suponer la aparición de una secuela.

La secuela se llamará *Um Jammer Lammy*, y a estas horas ya habrá hecho su aparición por tierras japonesas, ofreciendo algunas novedades. El propio *PaRappa* ha desaparecido del mapa (nos ha salido un pareado), para dar paso a una nueva heroína danzarina (otro pareado), Rami, una chica que sueña con convertirse en estrella del rock. Quiere montar un grupo llamado *Milk Can*, y para conseguirlo debe vérselas con tipos como un dálmata bombero, un piloto de aviones y, el mejor de todos, un castor con una motosierra. Sin embargo, el personaje que más destacaba en la primera entrega, el maestro cebollino, aún sigue ahí.

Para Sony hubiera resultado muy sencillo limitarse a colocar cuatro ritmos raperos más y poner tras el título la consabida coletilla del número dos, pero han decidido ser valientes y renovar el título por completo.La jugabilidad seguirá siendo muy sencilla pero igual de adictiva, aunque en esta ocasión contará con guitarras que sustituirán a los ritmos del original.



▲ Eso es lo que necesitas cuando eres una estrella del rock. Un público ferviente que te quiera como a nadie.

La guinda de semejante pastel es el modo dos jugadores, mediante el cual podrás competir contra un amigo y apostar bien fuerte por tus argumentos guitarreros para demostrar al mundo que en realidad todos esos creídos de Oasis o grupos por el estilo no son más que unos aficionados. Muy pronto tendremos más noticias. PSP



▲ En este juego, más que nervios de acero se requiere un buen sentido del ritmo. En la redacción no hay nadie que pueda preciarse de ser un melómano de tomo y lomo.



▲ Milk Can es el nombre de la banda que Rami pretende lanzar al estrellato.



▲ A la derecha se puede ver a la estrella de *PaRappa the Rapper*, el maestro cebollino.

ÚLTIMAS NOTICIAS

● *¡Grand Theft Auto 2!*
Rockstar Development ha confirmado que DMA Design se encargará de la secuela del millonario en ventas *Grand Theft Auto*. La única información que han querido filtrar es que el mayor cambio se verá en el aspecto gráfico. Todos los que vieron la primera parte estarán de acuerdo.

● *¡Secuela de Vigilante 8!*
No la llamarán *Vigilante 9*, pero los chicos de Activision han confirmado que ya están preparando la continuación de su *shoot 'em up* motorizado. Contará con aventuras mucho más grandes, armas nuevas y gráficos mejorados. Verá la luz en otoño en Estados Unidos.

● *Lucha americana con armas*
A pesar de que THQ, sus eternos rivales, se han hecho con la licencia para los juegos de la *WWF*, se rumorea que Acclaim planea dedicarse a la ECW (Extrem Championship Wrestling). Esta franquicia, aparte de contar con los inevitables hombretones sudorosos y con problemas de sobrepeso que se dedican a machacarse unos a otros ataviados con una mallas un poco ridículas, se caracteriza por la utilización de armas. Puede ser una pasada.

● Primer contacto

Bust-A-Groove 2

¡A la pista! Ya llega la estupenda secuela del juego de baile del mercado



▲ No sabemos su nombre, pero por la melancolía de su mirada parece recién salida de *Lo que necesitas es amor*. Parece un poco cutresalchichero, pero las melodías son tan pegadizas como siempre.

¡Vamos a barrer la pista! Seguro que todo el mundo se acuerda de *Bust-A-Groove*. Sea como sea, todo apunta a que a la mayoría de los lectores les importa muy poco de qué va toda esta historia. Para dejar las cosas claras diremos que tanto en la primera como en la segunda entrega de este juego debes pulsar los botones del mando en un orden establecido de forma idéntica a lo que sucede en pantalla. Si lo haces bien, el personaje que hayas elegido se pegará unos bailoteos en pantalla excepcionales.

Cada uno de los personajes que puedes escoger cuenta con un estilo de baile propio, y en *BAG2* aparecen los inevitables personajes nuevos, tal y como puedes ver en las imágenes. Resurgiendo de sus cenizas discotequeras también aparecen los favoritos de *BAG1*, aunque quizá sus movimientos ya están un poco más anticuados: se trata de Heat, Shorty y Hiro. Tenemos también nuevos trajes, movimientos increíbles y cada personaje cuenta con un entorno particular. Además, los fondos cambian al ritmo de tu repertorio. PSP


▲ Al más preciado pinchadiscos le gustaría formar parte de este festín de ritmos discotequeros.


▲ Puede que no sea el atuendo más apropiado para convertirse en una diva de la música disco, pero a ella no parece importarle demasiado.


▲ Capoiera vuelve a atacar para demostrarle a todo el mundo cómo se baila de verdad.



▲ Por las imágenes que hemos podido ver, parece que sigue siendo tan surrealista y loco como siempre.

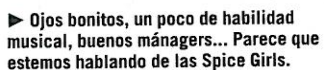

▲ Ya no se trata de dar patadas y puñetazos, sino de realizar buenos punteados y ritmos de fondo.


▲ Esperemos que no sople mucho viento, ya que los personajes corren el riesgo de salir volando de la pantalla.


▲ Puedes hacer algo de daño a tus oponentes machacándolos mientras corres.


▲ No queremos parecer especuladores, pero todo apunta a que en esta escena Rami está bailando con el Dálmata bombero. Quizá sea un presentimiento.




▶ Ojos bonitos, un poco de habilidad musical, buenos mánagers... Parece que estemos hablando de las Spice Girls.





▲ Además de haber perdido el control del avión, este piloto no ve más allá de su bigote.




▲ ¿Por qué será que este juego de dibujos animados gusta tanto a todo el mundo? ¡Y eso qué más da! Es una pasada.


▲ Por favor, señores pasajeros, absténganse de bailar rock en la cabina del piloto mientras volamos. Muchas gracias.

Puesta al día

Bloody Roar 2

Ya llega otro aspirante al trono de Tekken, pero en esta ocasión parece ser que Virgin piensa acortar distancias de verdad con el viejo maestro de las artes de lucha

Por fin llega. Todo apunta a que este título piensa acabar de una vez por todas con la hegemonía de *Tekken 3*. La verdad es que el clásico de Namco no ha evolucionado demasiado durante los dos últimos años. Sí, ya sabemos que *Tekken 2* supuso un gran salto hacia adelante con respecto al primer título, pero *Tekken 3* se asentó más o menos sobre las mismas bases. Y aún así es una auténtica pasada.

Sin embargo, *Bloody Roar* no fue un título que destacara demasiado. Consiguió hacerse con una aceptable puntuación de 80%, pero no sobresalía, ni siquiera aunque su característica especial consistía en que los luchadores cambiaban de forma mientras luchaban.

BR2 es harina de otro costal. Aparte de irrumpir en 1999 con una alta resolución magnífica, su acción es más rápida que la perorata del Gran Wyoming.



▲ Porfa, déjame que te pegue una patada para demostrarte todo lo que he aprendido en el gimnasio de mi barrio.

Al principio no se ofrece un abanico de personajes muy amplio, pero a medida que vas superando estadios tienes a tu disposición un extenso catálogo de luchadores ocultos.

Los luchadores siguen transformándose en animales mientras luchas. Pero las secuencias de transformación, en esta ocasión, son mucho más impresionantes. Una vez has cambiado, el *alter ego* animal de cada personaje hace que el luchador sea capaz de ejecutar unos movimientos y ataques mucho más poderosos.

Por desgracia, el juego presenta un fallo. Cada vez que se descarga un movimiento especial lo único que te queda por hacer es sentarte con tranquilidad en el sillón y dedicarte a contemplar la escena de vídeo, aunque el que reciba el ataque devastador seas tú. No parece muy justo ¿verdad?

Pero, aparte de semejante nimiedad, el desarrollo de *Bloody Roar 2* tiene muy buena pinta. PSP



▲ Algunos de los movimientos son tan poderosos que saldrás despedido contra la valla que sirve de límite y perderás un montón de energía. Y cuando se transforman en animales aún es mucho peor.



▲ Sorpresa. El tipo del pico se adelanta al lagarto con un movimiento especial.



▲ ¡No me lo puedo creer! Pero si estás levitando. Eso no es capaz de conseguirlo ni el mismísimo David Copperfield.



▲ Apenas si podemos apreciar lo que hace el lagarto en esta ocasión. Parece que esté bailando *breakdance*.



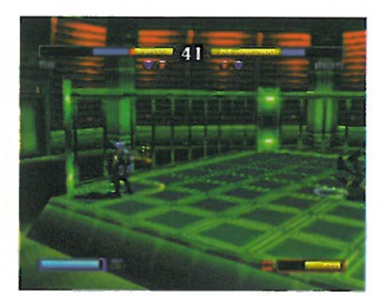
▲ En *Bloody Roar 2* podrás encontrar la inevitable combinación de combos y movimientos especiales.



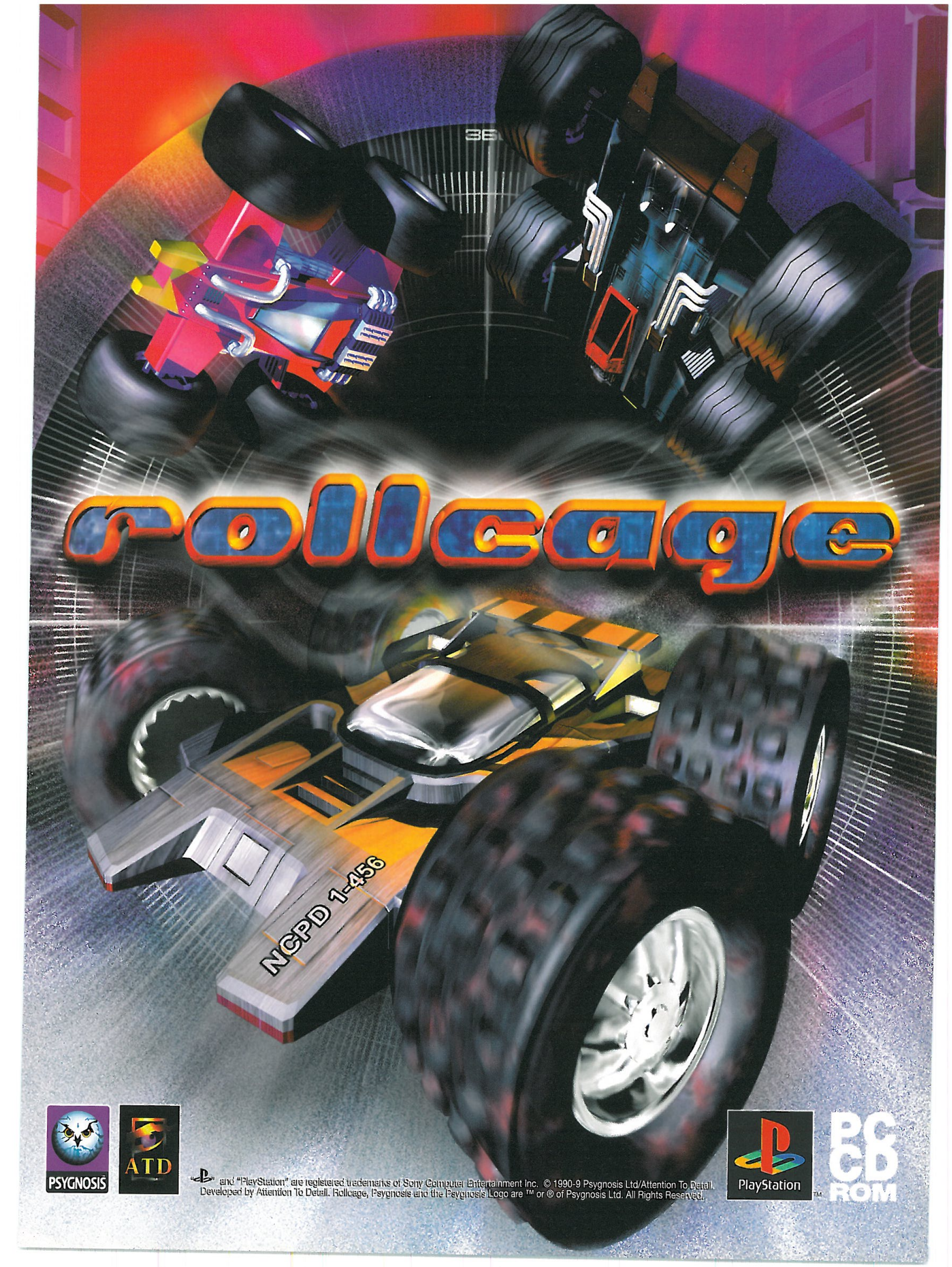
▲ La única forma de localizar al insecto contra el que luchas es por la sombra que proyecta.



▲ Los fondos son entretenidos y variados, y todos tienen algo que ver con los personajes.



▲ Para evitar confusiones, dependiendo del enfoque la barrera desaparece. Una buena idea.


rollcage
NCPD 1-456
PSYGNOSIS
ATD
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1990-9 Psygnosis Ltd/Attention To Detail. Developed by Attention To Detail. Rollcage, Psygnosis and the Psygnosis Logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.
PlayStation
PC CD ROM

Concurso

CONVIÉRTETE EN UN ESTRATEGA CON PLAYSTATION POWER

KKND. Krush, Kill 'N' Destroy. No, no nos pasa nada en la boca. Vamos a ver. Imagina que la Tierra ha sido devastada por una guerra nuclear. ¿Original, eh? Pues, 60 años después los supervivientes emergen de sus búnkers y descubren que los mutantes evolucionados se han adueñado de la superficie. Pero eso no es todo. En el primer enfrentamiento entre ambos aparece una tercera facción: los robots agrícolas Serie 9. ¿Lo sigues? La batalla ha empezado. Soldado, ¡a formar! ¡Ar! Maaarchando. Toma papel y boli, concursa y gana. Infogrames y PlayStation Power sortean 15 juegos KKND Krossfire.

Desenfunden booolis. Ar. Apunteeen. Ar. Escriiiiban. Ar. ¡A concursar! Esperamos tu carta con la respuesta acertada a la cuestión que te planteamos este mes. Sé más rápido que nadie y envíanos tu respuesta antes del día 15 de abril.









PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS KKND KROSSFIRE

Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 21 *Colony Wars: Vengeance* (Psygnosis):

Juan Lorenzo León Catena (Barcelona)
Jorge Rodríguez García (Madrid)
Savall Maxime (Madrid)
Félix Jorge Gallardo González (Gijón, Asturias)
Eduardo García Jumilla (Madrid)
Francisco López Amigo (Madrid)
Luis González Fernández (Vigo, Pontevedra)
Francisco José Fernández Caballero (Benicarló, Castellón)
Sergio David Hernández Herrera (Los Cristianos, Tenerife)
David Gutiérrez Menéndez (Gijón, Asturias)
Fernando Pérez Martin (Leganés, Madrid)
José Manuel Rivera López (Perlio-Fene, La Coruña)
Manuel Martinez García (Navas, Barcelona)
Jorge Álvarez Tutor (Zizur Mayor, Navarra)
José Manuel Zapata Díaz (Elche, Alicante)

Respuesta correcta: 9 mundos.

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Recorta por aquí

PSP. 23

Cupón de respuesta

¿En qué año te sitúa la acción en este juego?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S. A.** P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Noticias

¡Bienvenue... V-Rally 2!

El nuevo simulador de rallies se acerca a todo correr

Han pasado 18 meses desde el primer *V-Rally*. Sí, toda una eternidad, pero no ha sido en vano. Infogrames y los chicos de Eden Studio desvelaron hace unos días en Lyon (Francia) su última creación: ¡*V-Rally 2*! El juego, que se presenta en 2 CD, incluirá más opciones de carrera, escenarios más detallados y mayor realismo que su predecesor.

Dispondrás de cuatro modalidades diferentes de juego (Arcade, Campeonato de Rally, Trofeo V-Rally y Contrarreloj). Además, incluye una Escuela de rally con tres tramos de aprendizaje distintos. Presenta un total de 92 pistas, todas ellas inspiradas en circuitos reales y escenarios completamente en 3-D. Muestra más animaciones (ríos que corren, cascadas, aviones...), elementos arquitectónicos y un montón de personajes animados como, por ejemplo, público en mitad de la pista, fotógrafos, gente que corre, etc.

David Nadal, jefe de programación de Eden Studios, comentó respecto a *V-Rally 2*: «hemos introducido en el juego muchos elementos que la mayoría de jugadores no va a percibir, pero creemos que son necesarios porque un buen título es aquel que presta la máxima atención a los detalles.»



▲ **De noche y con las largas. *V-Rally 2* cuenta con un modo Repetición en una alta resolución impresionante.**

Quizá el aspecto más importante de esta secuela es que se ha mejorado el manejo de los coches, los cuales se agarran mucho mejor a la carretera y ya no saltan por los aires como sucedía en *V-Rally*. Hay un total de 18 vehículos con licencia oficial del Mundial de Rally 1999, más 10 clásicos de *rally* como *bonus*. Cada coche presenta unos 700 polígonos, exceptuando los coches de la nueva modalidad de carrera contrarreloj para un jugador al estilo *Colin McRae*, que tendrán unos 1.200 polígonos. Los vehículos, ahora mucho más detallados, tienen pilotos animados en su interior, dotados de unos 70 polígonos. Su dinámica de animación depende de la velocidad del coche, así cuando frenes se irán hacia delante, al girar ladearán la cabeza, etc. Los automóviles también cuentan con una rueda de repuesto, faros para las carreras nocturnas, suspensiones y diferencial motorizados, reflejos mapeados al estilo de *GT* y se ensucian según la pista por la que corren. Otra novedad importante es que éstos se deforman con los choques, aunque sólo afectará a la conducción en el modo Contrarreloj. Los vehículos disponen de nueve zonas diferentes de impacto, y se está estudiando la posibilidad de que los parachoques puedan llegar a caerse tras una colisión. También está por ver si se incluirá la perspectiva desde el interior del coche como sucedía en *Colin McRae*. Crucemos los dedos.

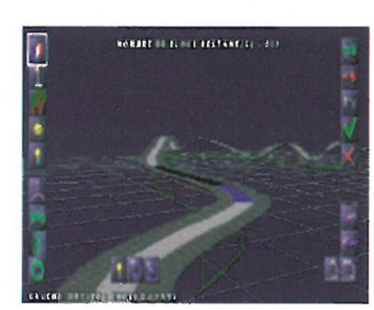


▲ **«Gira a la izquierda». Para completar las órdenes del copiloto tienes un ingenioso sistema de señales que cambian de color según la dificultad. El rojo significa que vas a pegar un patinazo bestial y que acabarás tirando el mando por la ventana...**

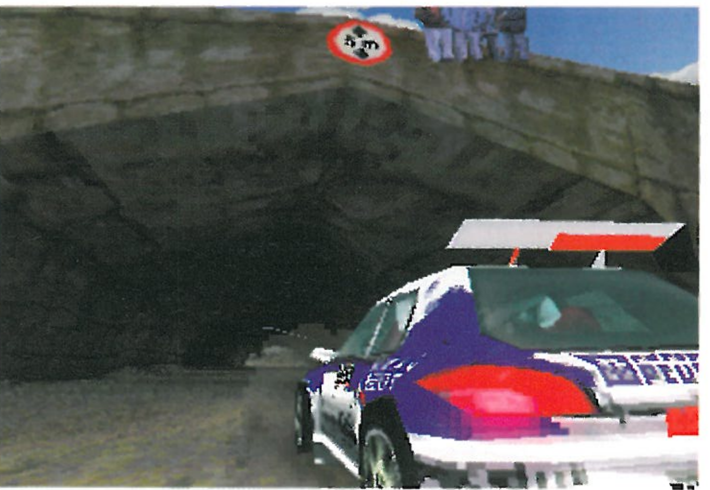
Los menús —mucho más completos que en *V-Rally*— incluyen una opción muy útil gracias a la cual es posible probar el manejo de los coches antes de elegirlos.

El editor de pistas es otra de las novedades. Con él podrás crear tus propios circuitos, modificar las curvas, incluir elevaciones, además de la posibilidad de elegir el país en el que quieres competir, el clima, la hora del día, y un sinfín de cosas más.

En *V-Rally 2* pueden competir hasta ¡cuatro jugadores! en una PlayStation a pantalla partida y todo ello conservando la misma jugabilidad que en la opción para un jugador. ¿Cómo lo han conseguido? Según nos explicó David Nadal, «se ha reducido el número de bloques a los que aparece el escenario delante del jugador. Es decir, la lejanía a la que se crea el escenario es menor». En la



▲ **El editor de pistas es otra de las novedades de *V-Rally 2*.**



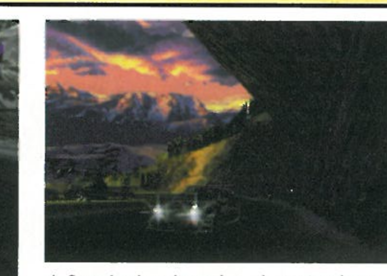
▲ ***V-Rally 2* no se limita a mejorar unos cuantos coches y circuitos, aunque a la vista de este estupendo Peugeot 306 tampoco sería tan mala idea.**

Die Hard Trilogy 2

¡Tres hurras por Fox! Ya han confirmado que, más o menos a primeros de otoño, piensan lanzar la segunda entrega de *Die Hard Trilogy (La jungla de cristal)*. De momento disponemos de pocos detalles, y todavía no existe ninguna imagen, pero ya tenemos algo de información.

La nueva trilogía se ambientará en Las Vegas y, como siempre, pretende enganchar a los fanáticos del combate y la acción más trepidantes. Los tres juegos se diferencian bastante entre sí. Uno basa su estructura en una trama de búsqueda y rescate, otro es un juego de carreras arcade, y el tercero es un título de disparos en el desierto de Nevada. Para enlazarlos se emplearán imágenes cinematográficas cada dos por tres, y en esta ocasión puedes jugar a los tres juegos por separado o bien de una forma continuada. Si Fox decide realizar otro juego sobre la Jungla después de *Die Hard Trilogy 2*, ¿se llamará quizá *Die Hard Trilogy Trilogy*? Esto da mucho que pensar.

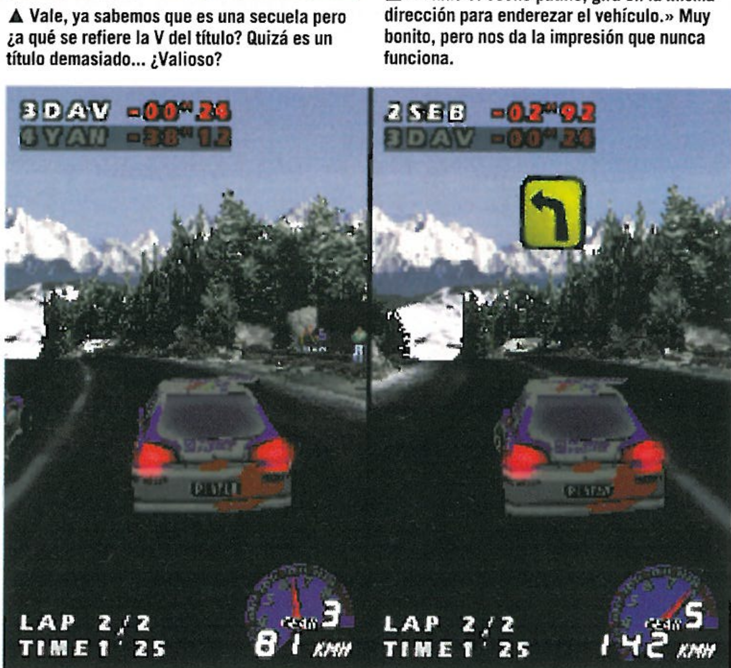
▲ Vale, ya sabemos que es una secuela pero ¿a qué se refiere la V del título? Quizá es un título demasiado... ¿Valioso?



▲ Cuando el coche patine, gira en la misma dirección para enderezar el vehículo.» Muy bonito, pero nos da la impresión que nunca funciona.



▲ Quizá sea uno de los trucos escondidos en el juego y puedas meterte en el pellejo de Marty, el protagonista de *Regreso al Futuro 2* para volar con tu bólido por el salvaje oeste americano. Al menos da el pego.





▲ V-Rally 2 te permite competir hasta cuatro jugadores

▲ David Nadal. Jefe de programación de Eden Studios

opción para un jugador hay seis bloques 60 metros por delante del jugador y en el modo a cuatro jugadores sólo hay cuatro. Los coches también tienen menos polígonos (60) en este modo, pero son suficientes dado que el tamaño de cada ventana es también menor. Asimismo, se han eliminado algunas piedrecitas, árboles y otros pequeños detalles del escenario.

El sonido, en la versión que probamos, todavía estaba en una fase de desarrollo muy inicial, pero te aseguramos que el rugido de los motores de los coches y la banda sonora, realizada en exclusiva para el juego por el nuevo grupo francés Sin de música indus (industrial) —mezcla de varios géneros— te pondrá los pelos de punta.

En los próximos números de *PlayStation Power* esperamos poder ofrecerte más detalles sobre el que ya se concibe como el mejor simulador de *rallies* para PlayStation, que por cierto, será compatible con el JogCon, el nuevo periférico de Namco. ¿Se puede pedir algo más? Síííí. Lo queremos ¡ya! PSP



▲ Vatanen afirma que correr *rallies* es como bailar un vals.



▲ Ari Vatanen, ha ayudado a los desasrrolladores en todo momento para obtener el mayor realismo posible.



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Noticias

Carmageddon

¿Te gusta ver sangre a mansalva? A nosotros también, pero quizá esta vez tengas que conformarte con «salsa tártara»

Así es como lo ha anunciado SCI, el equipo de programación, cuya versión para PC desató una gran polémica allá por el año 97. Por si alguno de vosotros desconoce en qué consiste *Carmageddon*, se trata de un simulador de coches con todas las de la ley, aunque con una «pequeña» peculiaridad. A medida que compites contra otros vehículos intentando deshacerte de ellos por cualquier medio posible, debes abastecerte del mayor número de puntos de una manera muy simple: atropellando a las personas que pasean por el parque o por la ciudad tranquilamente, perros que ladran sin cesar o bien a la mismísima policía. El escenario del juego se transforma en una truculenta carnicería en cuestión de segundos, por lo que en muchas ocasiones dejarás a un lado la competición para observar cientos de miembros desgarrados volando por los aires.



▲ Sam Forrest, de SCI.

Finalmente, nos ha llegado el turno de disfrutar de las múltiples cualidades de *Carmageddon* a los usuarios de PlayStation, aunque como ya deberías saber, la mano del censor es alargada —más de lo que nos gustaría a todos nosotros—, con lo que la versión para la gris de Sony llegará «ligeramente» cambiada. Y ¿qué queremos decir con «ligeramente»? Pues ni más ni menos que, por el momento, ya puedes ir diciendo adiós al característico color rojo de la hemoglobina. Y decimos por el momento porque hasta el final no habrá nada decidido, aunque todo parece indicar que nos tendremos que conformar con atropellar *zombies* en lugar de personas normales. Éstos al ser atropellados desprenderán un líquido verde para evitar, de este modo, más polémicas.

La versión a la que tuvimos acceso en las oficinas de Infogrames en Madrid era la que se comercializará en el Reino Unido, la cual sí tendrá en su haber la sangre roja. En referencia a este aspecto, Sam Forrest, PR manager de SCI, que visitó nuestro país para presentar el juego, comentó: «por lo menos en España podréis atropellar *zombies*. En Alemania, debido a una mayor censura, se tienen que conformar atropellando dinosaurios». La versión a la que tuvimos acceso se encontraba en un 70% de desarrollo, aunque ya dejaba entrever cómo será cuando salga a la venta allá por el mes de mayo.

En lo referente a números, *Carmageddon* tendrá en su haber la nada despreciable cifra de diez circuitos, cada uno de ellos dividido en tres tramos; más de una treintena de vehículos a nuestra disposición, diez de los cuales serán completamente nuevos en esta versión; modo dos jugadores a pantalla partida, sin apenas perder velocidad con respecto al modo un jugador; efectos de luz en tiempo real y comó no podría ser de otra forma, todo ello a 30 cuadros por segundo. Y por si todo ello fuera poco, será compatible con el Dual Shock.

Ya sabes, si tu género favorito es el de los simuladores de coches y además te va eso de infringir el código de circulación, *Carmageddon* es tu juego. En mayo las pantallas de la Play se teñirán de verde, o quizá de rojo. El tiempo lo dirá. PSP

● Primer contacto

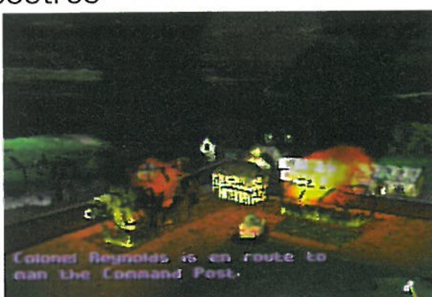
War Of The Worlds

Mulder y Scully tenían razón. Los marcianos vienen directos a por nosotros

Seguro que en más de una ocasión habrás escuchado, de labios de algún carrozón, la típica frase de «cualquier tiempo pasado fue mejor». Por supuesto que toda esa gente se miente a sí misma aunque, de vez en cuando, alguno tiene toda la razón.

Y la prueba nos la envía GT Interactive bajo la forma de la versión para PlayStation de *War of the Worlds* (*La guerra de los mundos*). La primera versión demo que hemos visto ofrece unos gráficos muy nítidos, alguna que otra criatura alienígena invasora la mar de original y unas estupendas y ruidosas explosiones. No suena nada mal.

Como era de suponer, la trama consiste en salir airoso de una serie de misiones, ya sea defendiendo una base militar o deshaciendo en mil pedazos a uno de esos molestos marcianos que se empeña en perseguirte. Lo sentimos, pero el fin del mundo ya está cerca, y nos tememos que más o menos para Navidad estaremos todos hablando en marciano. Estupendo. PSP

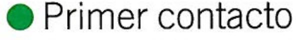


▲ **¿Por qué nos encanta tanto volar en pedazos los edificios cuando se supone que es algo que no está bien?**


▲ **Tu base está en llamas. Probablemente quiere decir que no eres muy bueno con los videojuegos.**


▲ **Las misiones son variadas. En esta ocasión debes escoltar a tu jefe a la base. El tipo está muy asustado.**

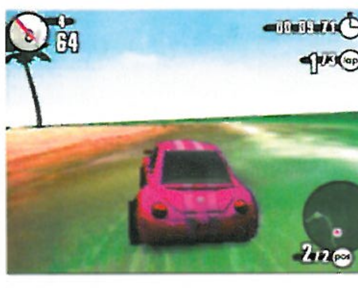
● Primer contacto

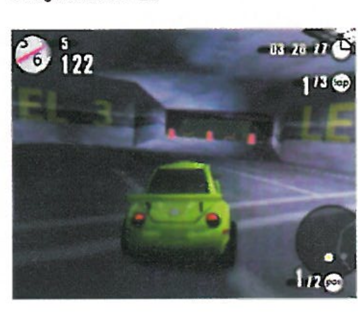


The Need for Speed IV

La nueva entrega de la súper conocida saga creada por los chicos de Electronic Arts está a punto de ver la luz. Los que disfrutasteis de la profunda remodelación sufrida en la tercera entrega estáis de enhorabuena. En esta cuarta parte se mantienen los grandes logros de su antecesor: persecución entre polis y deportivos (con la posibilidad de escoger el bando en el que quieres participar), campeonato y todo lo demás. Pero la cosa no acaba ahí. La nueva opción, bautizada con el nombre de High Stakes, te permitirá apostar tu propio coche con la posibilidad de perderlo si no acabas el primero de la carrera. Se trata de una opción muy original. ¿O no?

Por lo demás, *NFSIV* seguirá contando con gráficos de lujo, se moverá a una velocidad endiablada y permitirá escoger entre modelos de lo más espectacular. Ahí van unos cuantos: BMW Z3, Jaguar XKR, Lamborghini Diablo... ¿Podréis esperar la última entrega de la serie? PSP





● Primer contacto

UEFA Champions League '99

Primer aviso del juego de fútbol más importante que aparecerá en la PlayStation esta primavera. ¡Golazo!

Si *FIFA '99* ya no tiene secretos para ti y si por fin has conseguido dar con el equipo secreto de *ISS Pro 98* ya va siendo hora de que llegue un nuevo simulador de fútbol ¿no crees?

UEFA Champions League 99 tiene toda la pinta de convertirse en el mejor esfuerzo futbolístico que ha realizado Eidos hasta la fecha. El mecanismo de *Micahel Owen's WLS* se ha mejorado en muchos aspectos: se ha perfeccionado la animación de los jugadores y ahora tenemos un juego de manejo mucho más sencillo. Y además cuenta con todos los equipos. PSP

▲ **Ahora resulta mucho más fácil cabecear y realizar jugadas arriesgadas que en *Michael Owen's WLS*.**


▲ **También hay un modo Escenarios para que puedas resarcirte de las derrotas en el mundo real de tu equipo favorito.**

● Noticias

Club Global Game

Disfruta de montones de ventajas y oportunidades

Hace ya algún tiempo te avanzábamos lo que ahora ya es una realidad: el Club Global Game. ¿Todavía no eres socio? Pues no sabes lo que te pierdes. Los integrantes de este club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante, asistirán a todas las presentaciones de los nuevos productos que llegan a las tiendas, podrán alquilar videojuegos en los establecimientos en los que exista este servicio, tendrán descuentos que oscilarán entre el 2 y el 15 por ciento sobre algunos productos de promoción, etc. También participarán en Global Game Party, que se encargará de hacer que te relaciones con otros *otakus* del mundo de la consola gris. Y... eso no es todo, todavía hay más. El Club Global Game organizará torneos con cierta asiduidad con montones de regalos y la posibilidad de competir en las finales nacionales o en las europeas (Milán y Londres). Con la nueva tarjeta también podréis acceder al servicio *on line* y, de este modo, estar siempre informados por correo electrónico y conocer las novedades de los juegos.

En la página Web de la compañía http:\\ www.globalgame-europe.com, tendréis un espacio en el que descubrir trucos y recibir el asesoramiento de los expertos. Y... todos aquéllos que tengáis más de 18 años, dispondréis de la tarjeta Aurora, con la que pagar vuestras compras a plazos. ¿Se puede pedir más? Sííííí. ¡Queremos una! PSP

● Noticias

Dual Shock

¡Fliparás en colores!

Los chicos de Sony no paran ni un solo momento. Ahora nos presentan el lanzamiento de los cuatro nuevos colores en los que se va a comercializar, a partir del día 26 de marzo, el Dual Shock. Por 4.500 pelillas, además del gris tradicional, dispondrás del negro diamante, verde esmeralda, azul isla y cristal. No hace falta que te digamos que los Pads de colores gozarán de la misma precisión del control analógico ni que incorporarán la característica vibración del Dual Shock. Excepto en la versión de color negro, todos los demás te permitirán ver el interior del mando. ¿Eres nuevo en el mundo PlayStation y no sabes con qué juegos los puedes disfrutar?



No hay problema. Los magníficos *Gran Turismo, Tekken 3, Spyro The Dragon, Crash Bandicoot 3, Tomb Raider 3* y los esperados *Ridge Racer Type 4* y *Metal Gear Solid*, son compatibles con estas pequeñas maravillas. El año pasado, Sony Computer Entertainment España ya puso a la venta las tarjetas de memoria de colores y han sido todo un éxito. Nuestras manos están ansiosas por hacerse con uno, pero no nos decidimos por cuál. ¿Qué tal uno de cada? PSP

Noticias

Gran Turismo

¡Vamos allá! GT2 va a ser mucho mejor. ¡Rápido, avisad al ejército de salvación! ¡Esto puede ser el caos!

Sí. Por fin tenemos las imágenes que todo el mundo estaba esperando. No se trata de fotogramas semioficiales extraídos de la red. Lo que tienes delante de tus ojitos son las auténticas capturas de la secuela más esperada desde La *guerra de las galaxias: Gran Turismo 2.*

¡No te pierdas el detalle de los coches! Polyphony Digital Inc, encargados del desarrollo, pretenden que todos tengan un aspecto así, de modo que se mejore muchos enteros la atención al detalle y el manejo de los coches. Y en total se supone que habrá unos 400 vehículos. ¡Increíble!

Y, con lo listo que eres, seguro que te habrás dado cuenta de otra cosa. *GT2* no se limita tan sólo a circuitos sobre asfalto. Hay un montón de opciones de carrera, entre las que se incluyen grandes *rallies* y competiciones con coches deportivos.



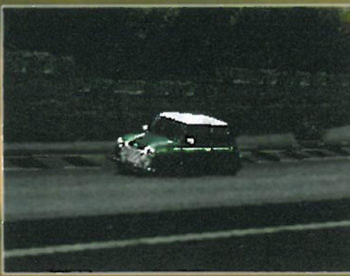
▲ ¡Más real no puede ser! El Mini Cooper cuenta con un nivel de detalle que no creemos que se pueda superar en PlayStation. Queremos dar una vuelta.

Otro detalle que también habrás notado es la presencia de coches europeos tales como el Mini. Según parece, se incluirán muchos más, todos ellos con la pertinente licencia oficial para que todo sea legal. También podrás cambiar todas las piezas del coche que desees, desde los frenos hasta los neumáticos.

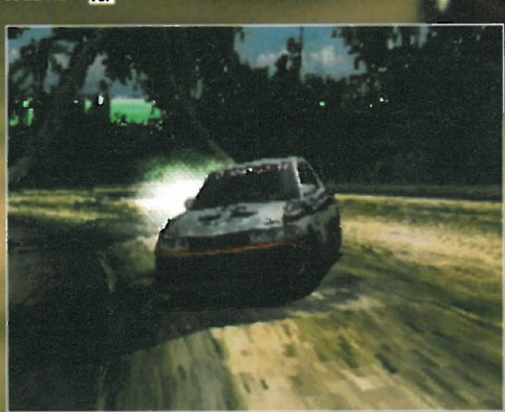
Y una nota más para que babees a gusto. Los desarrolladores han asegurado que para completar el juego necesitarán unos cuantos meses todavía. PSP



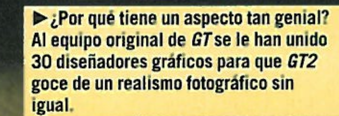
▲ El sonido está sufriendo una gran remodelación en *GT2*. Suponemos que será tan espectacular como los gráficos.



▲ Seguro que el manejo de los coches también es una pasada. Dicen que el productor los ha probado todos.



▲ El famosísimo modo Repetición del original se ha mejorado un montón. Y eso que lo que ves aquí no es la versión definitiva. ¡Imagínate!



► ¿Por qué tiene un aspecto tan genial? Al equipo original de *GT* se le han unido 30 diseñadores gráficos para que *GT2* goce de un realismo fotográfico sin igual.

Official Formula One Racing

Si pensabas que sólo había un juego oficial de F1 estabas muy equivocado, porque ahora ya hay dos. Los motivos legales que han dado pie a esta situación son muy complicados y aburridos, así que iremos a lo que realmente importa. Eidos se encarga de la producción del juego de carreras de la compañía japonesa Video System. Se basa en datos muy precisos de la temporada 1998, por lo que se incluirán los 11 equipos y todos los circuitos. Puedes tomar parte en todo el fin de semana de carreras o limitarte a correr una simple carrera. Cuando ya has acabado, puedes repetir la competición desde cualquier punto de vista o vehículo. El lanzamiento de *Official Formula One Racing* será más o menos en verano.

Acclaim acaba con un posible título

Bloodshot ya no aparecerá para PlayStation. Esta aventura de acción en tercera persona que debía seguir la tradición de *Tomb Raider* ha sido borrada de la programación futura de Acclaim. La compañía piensa centrarse en sus lanzamientos para Nintendo, y pretende reducir de forma drástica el número de lanzamientos para nuestra estimada consola gris.



▲ La cantidad de coches en la carretera es una de las pocas cosas que quedará igual, de modo que seguirá siendo un juego muy rápido.

▲ A pesar de que ha sido desarrollado para competir muy seriamente con la saga rival de *Gran Turismo*, *Ridge Racer Type 4*, *GT2* será compatible con el Jog Con. No está nada mal.

▲ Podrás conseguir que tus coches sean aún más potentes con algunos truquillos de la Pocketstation. Imagina que puedes jugar a *Gran Turismo 2* en el autobús. Qué pasada...

● Noticias

La próxima generación

El lanzamiento europeo de la nueva PlayStation será en otoño del 2000

Next generation PlayStation system.» Así es como Sony Computer Entertainment Inc. denomina, de modo provisional, a la que nos empeñábamos en conocer como PlayStation 2 o PlayStation 2000. Especificaciones técnicas de impacto (obviamente por encima de las ofrecidas por Dreamcast de Sega), conectividad y compatibilidad hacia atrás garantizada son las características más notables de la sucesora.

Varios centenares de periodistas de todo el planeta asistieron el pasado 2 de marzo al encuentro PlayStation 1999 celebrado en Tokio. En él se anunció de manera oficial la próxima máquina de Sony y se proyectaron demostraciones de lo que será capaz de ejecutar. Al menos, basándose en lo que de momento existe de ella: una CPU de 128 bits llamada «Emotion Engine» y desarrollada en colaboración con Toshiba y un procesador de gráficos bautizado como «Graphics Synthesizer».

Según Ken Kutaragi, presidente de SCE América, el diseño de la futura PlayStation se basa en una *filosofía* registrada como «Emotion Synthesis», que trata de reunir en los videojuegos la calidad de imagen con la representación del pensamiento y comportamiento de personajes y objetos en tiempo real. Para responder a tal concepto, Sony se ha decidido por un sistema con una monumental capacidad de cálculo matemático de coma flotante, más potente que la desarrollada por las actuales estaciones de trabajo avanzadas y cercana al rendimiento de los mega ordenadores empleados para simulación científica.

El formato soportado por la nueva máquina será el DVD-ROM, que permitirá almacenar grandes cantidades de datos (desde 4,7 GB). Para aprovechar la capacidad de este formato, la próxima PlayStation empleará MPEG2, una tecnología de descompresión de imagen que se utiliza ampliamente para DVD vídeo. Permite almacenar datos comprimidos de imagen para mapas de texturas y escenarios que pueden descomprimirse luego en tiempo real. La capacidad de representación poligonal corresponderá a 66 millones de polígonos por segundo en términos absolutos (sin efectos), lo que podría traducirse en la práctica en unos 20 millones por segundo. Impresionante, teniendo en cuenta que Dreamcast mueve unos tres millones y N64 desplaza unos 150.000 polígonos por segundo.

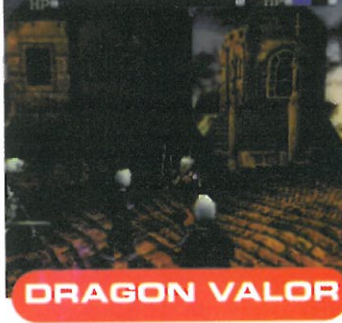
Con los más de 3.000 títulos publicados hasta ahora para una máquina que poseen ya más de 50 millones de usuarios en todo el mundo, era lógico que la compañía optase por la compatibilidad hacia atrás, dando soporte también al CD-ROM. Sony integrará en su sistema un procesador I/O de 32 bits idéntico (aunque mejorado) al de la máquina actual para obtener una compatibilidad 100% con los títulos que tenemos en casa. Además, el procesador I/O soportará IEEE 1394 y Bus Serie Universal (USB), que son los nuevos estándares de interconectividad digital. El uso de estos estándares permitirá conectar el nuevo sistema a productos como teclados, cámaras digitales, impresoras o reproductores de vídeo.

La existencia de PC-Card (PCMCIA) en el nuevo dispositivo asegura capacidades de comunicación, pero todavía no se ha establecido en qué términos se llevarán a cabo. ¿Módem? Quizá. La puerta a Internet en la futura PlayStation está abierta, sólo queda determinar cómo entrar por ella.

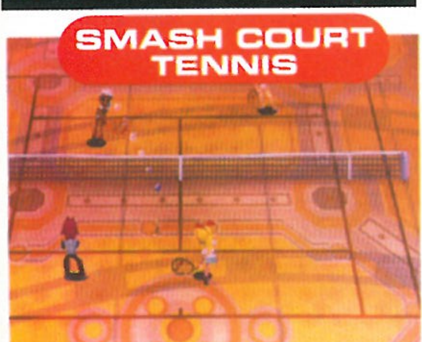
En cuanto al sonido, el sistema contará con un procesador de sonido altamente mejorado que permitirá la codificación y el proceso de técnicas de sonido digital 3-D, como AC-3 y DTS.

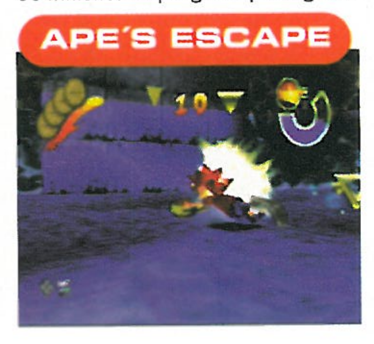
Sony lanzará su próxima máquina en el mercado japonés antes de marzo del año 2000, y seguirá el lanzamiento estadounidense y europeo, previsto para otoño del año que viene. A la pre-

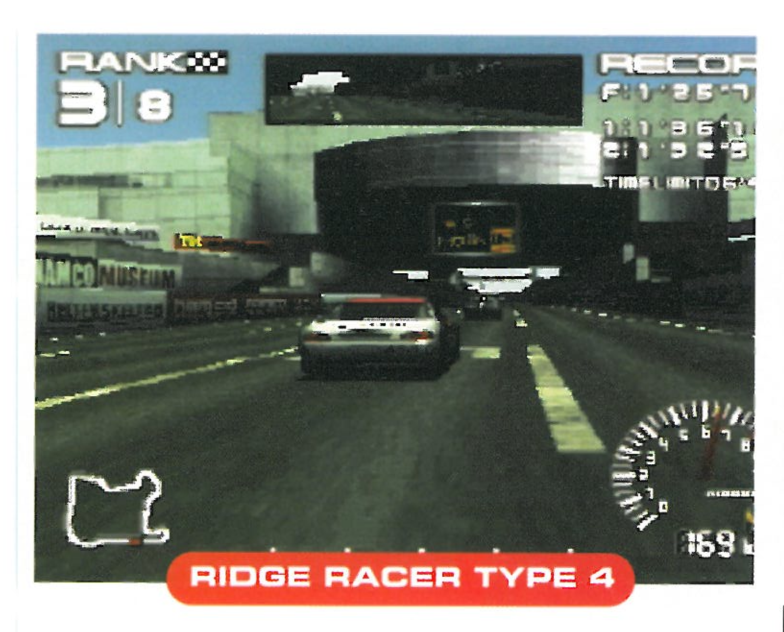

APE'S ESCAPE


DRAGON VALOR

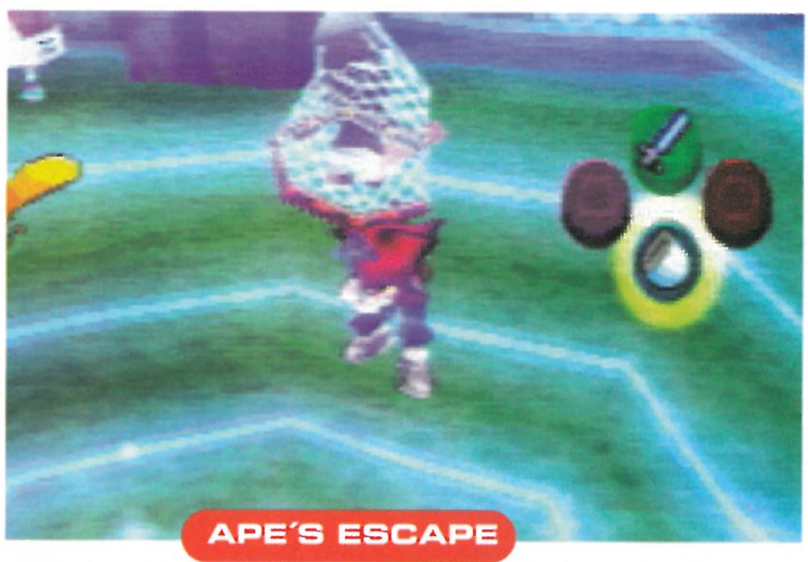
ACE COMBAT 3


SMASH COURT TENNIS


APE'S ESCAPE



RIDGE RACER TYPE 4


APE´S ESCAPE

gunta sobre una nueva versión de la PlayStation actual antes de la aparición de la segunda máquina, Kutaragi respondió que «no habrá PlayStation 1,5». Mientras tanto, los usuarios contaremos con el lanzamiento de títulos importantes: en el mismo encuentro se dieron a conocer detalles sobre varios juegos que Sony y Namco lanzarán próximamente.

«¡Eh, todavía estoy aquí!»

En el encuentro PlayStation 1999 todos parecían prestos a declarar que la actual consola aún sobrevivirá un par de años. Y, para corroborarlo, se presentaron algunos de los proyectos de software que Sony y Namco tienen en cartera. En las oficinas de Namco se mostraron seis de los títulos en los que trabaja la artífice de la serie *Tekken*.

Ace Combat 3 Electrosphere, al 85% de su desarrollo, estará ambientado en un futuro cercano. Contará con 20 mapas con diferentes condiciones climáticas y más de 50 misiones, y más de 20 aviones (reales e imaginarios). Se ha introducido un sistema de misiones y argumentos múltiples en función de las acciones del jugador, que, por cierto, podrá ver volar su propio avión, a diferencia de lo que ocurría en las anteriores entregas de la serie. Escenarios más realistas, tiempo de carga ínfimo, repeticiones, simplificación del sistema de controles para principiantes son algunas de las diferencias respecto a sus antecesores.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis, al 80% de su desarrollo, promete un nuevo modo torneo y dos pistas nuevas situadas en plena calle en la versión PAL. Encontraremos 24 personajes con diferentes características, y un número similar de personajes secretos. El número de las pistas será de 14 (Cuatro de estilo tradicional y 10 situadas en calles), con distintas superficies. En los partidos de exhibición podrán jugar hasta cuatro personas, y en Smash Blast podrán hacerlo entre dos y cuatro jugadores.

De *Ridge Racer Type 4* poco puede decirse ya. Se ha confirmado que la versión PAL incluirá el disco extra con la versión de *Ridge Racer* optimizada con el motor de *Type 4* y el «Namco Catalogue».

Dragon Valor, al 10% de su desarrollo, es una aventura de acción y rol sobre magia, dragones, espadas, *puzzles* y batallas en la línea de *Dragonbuster*. Un original «sistema de herencia» convertirá al héroe protagonista en su hijo en etapas posteriores, y la identidad del hijo en cuestión variará de acuerdo con la mujer que escojas antes para... casarte.

En *Point Blank 2* te tocará rescatar a la princesa por encargo del desconsolado rey padre. El juego incluirá más escenarios que el *shoot 'em up* original y un modo nuevo para un jugador. Podrán participar hasta ocho personas en determinadas modalidades, y seguirá siendo compatible con la G-Con45.

Star Ixiom, al 80% de su desarrollo, es un juego de disparos y estrategia ambientado en el siglo xxv. La especie humana se enfrenta en una guerra espacial contra varias criaturas extraterrestres. El título combina simulación y disparos en dos modalidades: el modo Mapa apela a la estrategia, mientras que el modo Combate requiere habilidad en pilotaje y disparos. En otro plano, los modos de juego serán Entrenamiento, Command (misiones a pequeña escala resueltas de manera consecutiva) y Conquest (misión a gran escala con objetivos simultá-

Mis amigos y yo

Norio Ohga, presidente de Sony Corporation, la empresa matriz, ha anunciado recientemente que en los próximos cuatro años reducirá en un 10% su plantilla, cerrará 15 fábricas y convertirá la división de electrónica en uno de sus principales puntos de actividad. Esto parece ratificar lo que aseguran gran cantidad de expertos: que los mayores beneficios del grupo proceden de la consola gris.

En ella parece que vaya a concentrarse el interés de la multinacional. Sony Computer Entertainment Inc. ha anunciado ya la creación de una empresa de capital propio para la fabricación del procesador de gráficos Graphics Synthesizer. Pero eso no significa que pretenda embarcarse sola en su segunda aventura PlayStation.

También acaba de fundar una compañía en asociación con Toshiba Corporation para la producción de la CPU Emotion Engine. Y ya ha llegado a acuerdos con una docena de empresas en todo el mundo para creación de herramientas de desarrollo y *middleware* (software que reside entre una aplicación y un programa de control como un sistema operativo, por ejemplo).

Y, por supuesto, cuenta con el apoyo de casas como Namco, Square o From Software en la creación de títulos para la futura PlayStation. Prueba de ello son las demostraciones que estas compañías han desarrollado en pocas semanas para exhibir lo que puede lograrse con las especificaciones anunciadas.



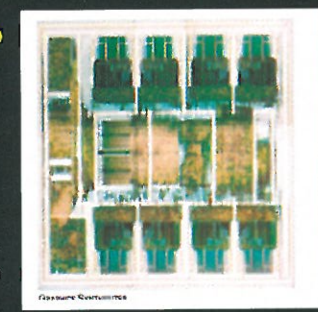
En las tripas

● Ésta será la constitución de la futura máquina de Sony. La pequeña tiene grandes aptitudes. A ver qué tal las desarrolla...

CPU: «Emotion Engine», 128 bits

- Velocidad de reloj: 300 MHz
- Memoria de sistema: Direct Rambus, 32 MB
- Ancho de banda del bus de memoria: 3,2 GB por segundo
- Coprocesador: FPU (Floating Point Multiply Accumulator x 1, Floating Point Divider x 1)
- Unidades de vector: VU0 y VU1 (Floating Point Multiply Accumulator x 9, Floating Point Divider x 3)
- Rendimiento de coma flotante: 6,2 GFLOPS
- Transformación geométrica de gráficos en 3-D: 66 millones de polígonos por segundo
- Decodificador de imagen comprimida: MPEG2

Gráficos: «Graphics Synthesizer»



- Velocidad de reloj: 150 MHz
- Ancho de banda del bus DRAM: 48 GB por segundo
- Ancho del bus DRAM: 2560 bits
- Configuración de píxels: RGB:Alpha:Z-Buffer (24:8:32)
- Tasa máxima de polígonos: 75 millones de polígonos por segundo

Sonido: «SPU2+CPU»

- N.° de voces: ADPCM: 48 canales en SPU2, más las voces programables por software
- Tasa de muestreo: 44,1 KHz o 48 KHz (a elegir)

Procesador I/O

- CPU central: CPU de la actual PlayStation
- Velocidad de reloj: 33,8 MHz o 37,5 MHz (a elegir)
- Sub bus: 32 bits
- Tipos de interfaz: IEEE1394, Bus Serie Universal (USB)
- Comunicación: por PC Card (PCMCIA)

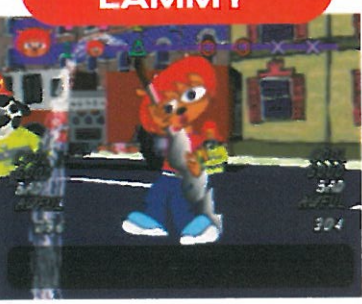
Formato: CD-ROM y DVD-ROM

neos). *Star Ixiom* incluirá personajes y naves de juegos de disparos futuristas de Namco, como *Galaxian 3*, *Starblade*, *Galaga* o *Star Luster*.

Sony presentó cuatro de sus próximos lanzamientos. *Ape's Escape*, al 80% de su desarrollo, es un juego de plataformas cuya principal innovación reside en el sistema de control: se emplean exclusivamente los sticks del pad analógico. Eres un chaval que debe dar caza a multitud de monitos que se han escapado del zoo. Para ello, cuentas con una serie de accesorios, como una red y hasta un coche teledirigido. El título, con cerca de 25 niveles, es algo más extenso que *Crash 3* o *Spyro*, según sus creadores.



UM JAMMER LAMMY



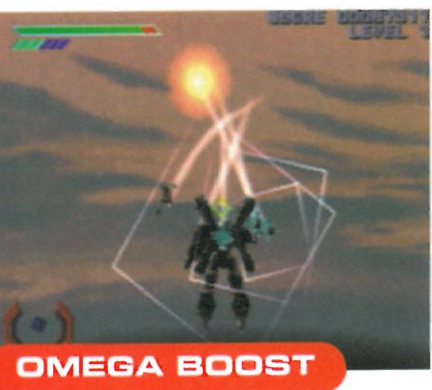
Um Jammer Lammy está protagonizado por el personaje femenino homónimo, una tímida muchacha que se transforma por completo cuando tiene una guitarra eléctrica entre manos. Los medios especializados habían decidido bautizarlo como *PaRappa 2*, pero su creador no quería diseñar una simple secuela, si bien podremos jugar con PaRappa. El nuevo título incluirá siete escenarios (el primero será el de práctica), un modo versus para dos jugadores y un modo de cooperación. Si no te consideras muy bueno en esto del *parappeo*, podrás jugar en modo cooperación con la CPU.

«GT2: 20 circuitos, 400 coches, 60 tests de licencia...»

GT2 estará finalizado este verano, y en Tokio pudimos apreciar el circuito de Roma y uno de los ocultos. El juego contará con un mínimo de 20 circuitos frente a los 11 del original, 400 coches (entre los que encontraremos también vehículos europeos y americanos), más normativas, carreras sobre asfalto y carreras de rally, y 60 exámenes de licencia frente a los 24 del original (aunque también existirá un sistema de ayuda para aquellos jugadores a los que no resulta fácil aprobarlos). Según los creadores, la IA de los oponentes será mayor, y la interacción con los menús será más fluida. Los estadounidenses y los europeos pidieron daños en los coches, de modo que habrá una opción para activar daños (sólo de conducción, no visibles). No está decidido cuáles serán las diferencias entre la versión japonesa y la versión PAL, aunque puede que sean iguales.



GRAN TURISMO 2



OMEGA BOOST

En *Omega Boost* se te encomienda viajar en el tiempo hasta 1946, para sustituir un *vaccuum tube* contaminado y enfrentarte a una serie de enemigos. Se trata de un *shooter* en 3-D en el que te mueves con tu nave-robot en espacio libre. El título posee una resolución de 320 x 220 y fluye a 30 imágenes por segundo. Durante el juego podremos disfrutar de dos perspectivas (que se convierten en seis en el modo de repetición), nueve zonas y otras 10 de bonus, dos armas (un láser y una *vulcan gun*, más una tercera arma a partir de la tercera zona), y otros cinco *power attacks* en función de tu rendimiento.

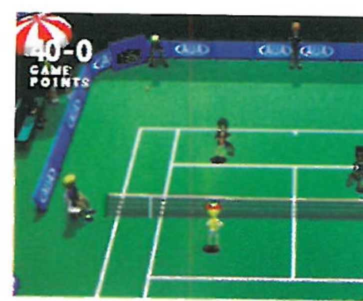
Puesta al día

Smash Court Tennis 2

Pensábamos que Smash Court Tennis no podía mejorarse. Pero parece ser que sí

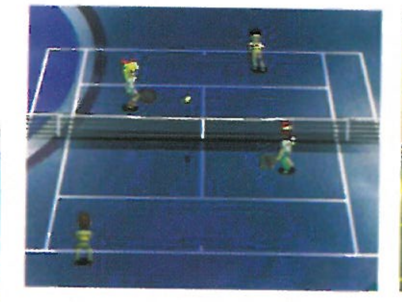
Hoy es un día triste y genial a la vez. Triste para nuestro viejo original (ya tiene dos años) del increíblemente genial y brillante, y ahora ya anticuado, *Smash Court Tennis*. Pero genial para todos los que tengan una PlayStation, ya que por fin *Smash Court Tennis 2* ha llegado a nuestras manos y tenemos que decir que es ¡INCREÍBLE! ¡Perfecto!

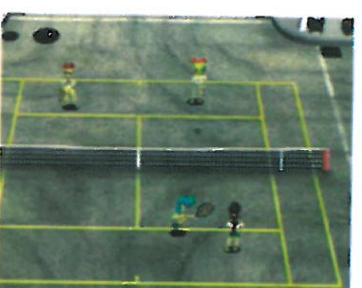
Olvídate del realismo. Si eso es lo que buscas, será mejor que te gastes tus ahorros en una raqueta de tenis de verdad, ya que en *Smash 2* lo que encontrarás es un abanico de posibilidades de comedia batallando en unos escenarios también de comedia, mediante un Multi-Tap, hasta el amanecer.

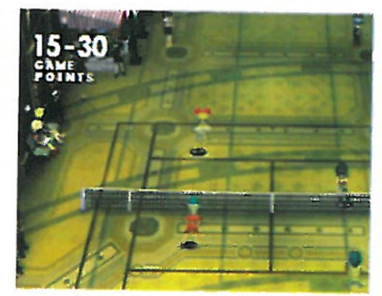


▲ La vieja magia de *Smash* vuelve por sus fueros. *Sprites* muy detallados moviéndose a velocidades de vértigo.

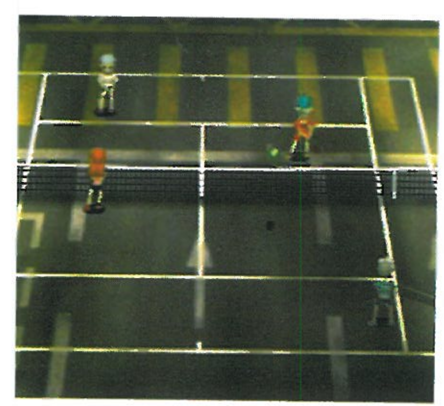
Se trata de tenis rápido e intuitivo. Auténtica magia. Entre las novedades de esta secuela, encontrarás un modo Entrenamiento con un oso disecado, una ruleta para hacer un *smash* con la bola (un extraño cruce entre un juego de rol y uno de mesa, ambos compatibles con el Pad analógico y el Dual Shock), y muchas otras cosas raras más. PSP

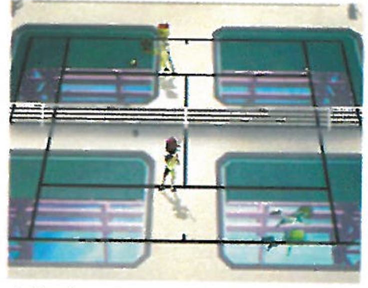


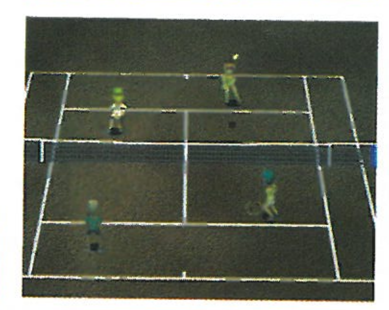




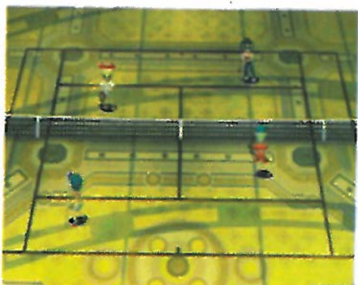



▲ Si alguna vez has buscado alguna excusa para invertir en un Multi-Tap, esta es la ocasión.

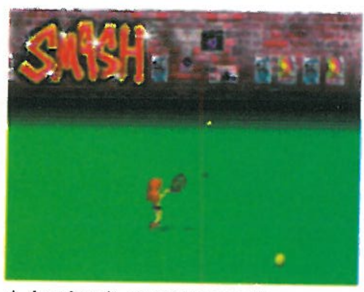

▲ El techo acristalado de una piscina cubierta también puede servir para jugar unos partidos. No te pierdas los delfines y los buceadores.



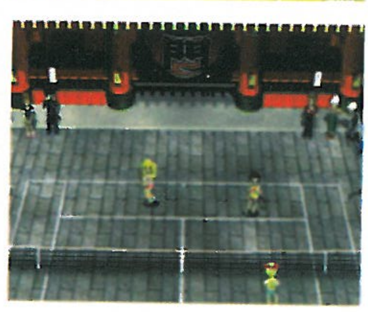

▲ Para el tráfico y enseña a la gente cómo se golpea a la bola de revés. Son cosas que pasan...




▲ La pelota bota que ni te lo imaginas en una de estas canchas de ladrillo que tanto gustan a los japoneses. ¡Es una pasada!



▲ ¡La ruleta de *smash*! Un nuevo juego que es una especie de híbrido entre un juego de rol y uno de mesa. Una rareza.





▲ Es una lástima que en la secuela hayan decidido eliminar la opción para diseñar tu propia pista. Qué le vamos a hacer.

Puesta al día

Driver

● Somos la ley. Haz lo que te decimos o te machacaremos con una velocidad tal que fliparás de lo lindo.

¿Os acordáis de las persecuciones trepidantes de las series americanas de los años 70 tipo Starsky y Hutch? ¿No?



▲ Verás como pega bandazos a izquierda y derecha a medida que te acercas a él. Le mola esto del patinaje.





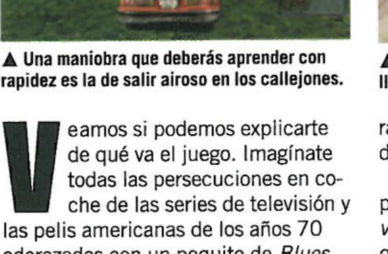
▲ Una maniobra que deberás aprender con rapidez es la de salir airoso en los callejones.



▲ No se escapará tan fácilmente. Por algo lleva una enorme flecha roja sobre el techo.



▲ Las calles están repletas de escombros que puedes arrasar. Prueba a pasar sobre esos inocentes conos, por ejemplo.



Veamos si podemos explicarte de qué va el juego. Imagínate todas las persecuciones en coche de las series de televisión y las pelis americanas de los años 70 aderezadas con un poquito de *Blues Brothers* y transmutando algún que otro gen de *Grand Theft Auto* pero en 3-D y más el tercer nivel de *La jungla de cristal*. Y además puedes dirigir las repeticiones a tu gusto como si fueras el propio Quentin Tarantino o George Lucas. Pues la verdad es que no suena nada mal.

De hecho es una pasada. Y muy pronto verá la luz bajo la forma de *Driver*, una rareza destripaparachoques que llega de las manos de Reflections, el equipo de desarrollo que se encargó de *Destruction Derby 2* (y, antes de que lo preguntéis, se han encargado de trasladar la desintegración de ese gran título a este juego). Fantástico. Vamos allá con la trama típicamente americana. Tú eres un agente secreto de la policía que interpreta el papel de un conductor huido y que se encarga de realizar misiones para cualquiera que tenga algún trabajo sucio que hacer en las calles de Miami, New York, San Francisco y Los Angeles.

Se han recreado a la perfección las ciudades para que puedas disfrutarlas en tu PlayStation, y todo culmina en



● ¡Soy Steve McQueen! Observa como salto las vallas en una peli y como destrozo coches en otra. Soy una bestia.

▲ No dejes que se escape por algún callejón. El mapa que tienes en el lado derecho te ayudará a orientarte por la laberíntica ciudad de Los Angeles.

ÚLTIMAS NOTICIAS

● ***Plancha sobre ruedas***

El mejor patinador sobre tabla del mundo, Tony Hawk, piensa colaborar con Activision para producir *Tony Hawk's Pro Skater* para PlayStation. Su experiencia seguro que va de perlas para crear el título de *skateboard* más realista que se ha visto hasta la fecha. Hawk ha confesado que está encantado de «ayudar a crear un videojuego que representa la realidad y la fascinación del *skateboard* profesional». Todo un detalle. Antes de que acabe el año verá la luz en Estados Unidos.

● ***Lucha en círculos***

El nuevo juego de lucha de Koei, *Destrega*, recoge el testigo que ha dejado el triunfador de la lucha en Japón *Ehrgeiz*. Ahora, en lugar de luchar en dos dimensiones, puedes machacar los higadillos de tu contrincante desde el punto del escenario que prefieras. Hay 12 personajes diferentes que puedes controlar y, como siempre, cada uno cuenta con sus puntos fuertes y sus debilidades. Todos ellos pelean por unas reliquias que les proporcionan poder de pelea extra. *Destrega* verá la luz más o menos en las fechas navideñas.

Persecución de película

● Conseguimos jugar el primer nivel completo de *Driver* y, para ser sinceros, es la mar de divertido. El manejo del coche es tan real que parece que estés al volante de uno de aquellos potentes bólidos de los setenta y estrujando el motor a tope al atravesar la ciudad de Los Angeles. Sólo falta algún que otro peatón cruzando la calle a toda pastilla ante nuestra llegada.



▲ ¡Allá va! Presta atención y vigila hacia donde gira porque...



▲ ... es un tipo muy listo. Se desplaza hacia la izquierda, pero no te engañes...



▲ ... ya que gira a la derecha. Pisa a fondo el pedal y ataja por la...



▲... hierba para cazarlo. Tu misión consiste en relegarlo al olvido.



▲ ¡No te lo pierdas! Qué poca consideración por la ley. Se dirige...



▲ ... de cabeza a esos conos. Pero para eso estamos nosotros. ¡Vamos allá!



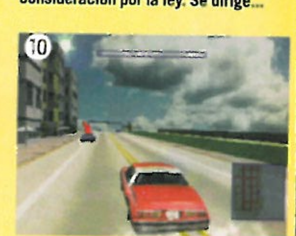
▲ Intenta despistarnos colocándose delante de otro coche, pero no le sirve.



▲ Nos subimos a la acera y esperar a que no venga ningún peatón...



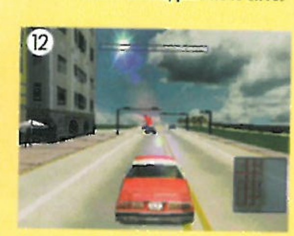
▲... por la otra esquina. ¡Hey! ¿Adónde se ha ido? Nos hemos abierto...



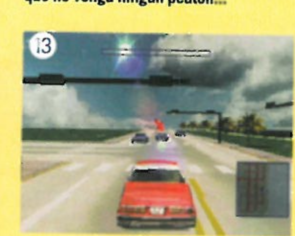
▲ ... demasiado. Pero con un giro rápido ya lo tenemos otra vez en. Puedes...



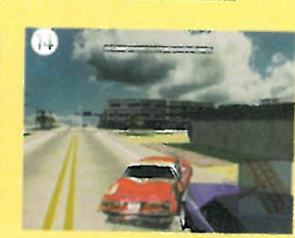
▲ ... correr, pero no esconderte. Acelera a tope en esta recta y conseguirás...



▲ ... atraparlo antes de que desaparezca. Vuelve a fintar hacia la izquierda...



▲... pero no le servirá de nada. Ya te tenemos, amiguito.



▲¡*Voila*! Un buen bloqueo con la parte trasera y le cortamos el camino.



▲ Sólo falta que salga un tipo del coche para arrestar al villano.

extensísimas áreas de juego que representan a la perfección las urbes ya citadas, de tal modo que un par de periodistas que lo probaron supieron exactamente a dónde tenían que ir sin utilizar el radar. Palabra.

Además de unas enormes extensiones de juego y de una lista de misiones súper larga, tienes la opción de edición de repeticiones.

El director frustrado que hay dentro de cada uno de nosotros podrá salir a la luz, ya que la susodicha opción te permite colocar un montón de cámaras por todo el escenario y rodar la acción para poder editarla después a tu gusto.

Es una forma de añadir una nueva dimensión a un juego que ya de por sí tiene una pinta estupenda. PSP


▲Aquí no hay señales de «Prohibido pisar el césped». Puedes conducir por dónde te apetezca.


▲Los conos se toman su venganza particular y colocan a la madre de todos los conos justo en mitad de un callejón para que no podamos avanzar.




▲ Es una lástima que no haya más tráfico en las calles. Sería mucho más emocionante. Como puedes ver, tan sólo hay unos cuantos coches controlados por la Inteligencia Artificial.

◄ ¿Ves cómo brilla el sol? Después de todo, estamos en Los Angeles, y allí siempre brilla el sol. Ya sabes, tu piel morena...


▲ Ve a por él, león. Ese criminal se va a arrepentir de haber nacido. Machácale un poco el parachoques para darle una lección.

● Puesta al día

Legacy Of Kain: Soul Reaver

El último plataformas de exploración de Eidos seguro que se convertirá en su lanzamiento más importante para 1999

Fantástico. En nuestro rico idioma hay pocas palabras que puedan describir con tanta precisión lo especialísimo que va a ser *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Incluso ahora, en un estadio incipiente de su desarrollo, nos cuesta Dios y ayuda evitar que un tembleque de adicción aventurera recorra nuestra espina dorsal cada vez que pensamos que algún día podremos tener en nuestras manos la versión final de semejante título.

Y la verdad, no es que *Soul Reaver* haya creado un género totalmente nuevo. Más bien al contrario. El sistema por el que ha apostado Crystal Dynamics sigue los mismos pasos que la señorita Lara Croft lleva recorriendo durante años. Y que siga.

Soul Reaver es un juego de aventuras en tercera persona en el que los elementos interactivos principales son los *puzzles* y los combates. Lo que tiene de especial es que lo hace mucho mejor que nadie.

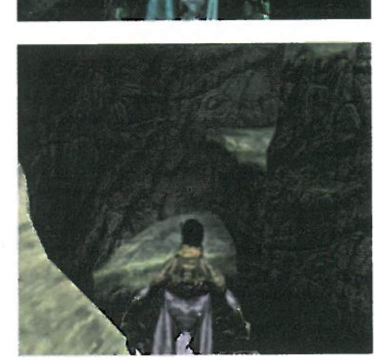
Tom Raider 3 es toda una vulgaridad en comparación con este título debido a una serie de factores clave. Mientras que el entorno de *Tomb Raider* está realizado a partir de bloques, el aspecto de *Soul Reaver* es orgánico y muy, pero que muy sólido. Lara parece un autómata, mientras que Raziel, el héroe de esta aventura, se desliza con una suavidad pasmosa.

Puede empujar bloques, pero también puede apartar los bloques a un lado e incluso sortearlos de un salto, de modo que el abanico de oportunidades estratégicas es mucho más amplio y novedoso.

Los fantásticos enemigos no son especiales tan sólo por su aspecto o por su forma de moverse, sino también por el modo con el que puedes acabar con ellos. Si te haces con una antorcha puedes hacerlos arder, o incluso ensartarlos con una lanza. Y lo que es mejor, en el entorno aparecen armas bajo la forma de agua y luz de sol, y ambas pueden matar a enemigos específicos en ciertas ocasiones. Por último, y para acabar de aderezar semejante combinación, también tendremos buenas dosis de magia negra.

Quizá el aspecto más impresionante de su jugabilidad es la habilidad de Raziel para aprender nuevas técnicas a medida que avanza, tales como escalada o telequinesia, por nombrar un par. (Se nos ocurre que si Abe, de *Oddworld*, dispusiera de una complexión atlética, se parecería mucho a este tipo.)

Pero sin duda el mejor aspecto de todo el juego es la metamorfosis. El entorno al completo se metamorfosea a tiempo real cuando Raziel se introduce en el mundo de los espíritus o en el real. De verdad, hay que verlo para creerlo.



Todavía quedan un montón de novedades más, tales como la ausencia de tiempos de carga y unos guardianes enormes y amenazadores. PSP



● La trama de *Soul Reaver* se inspira bastante en *Paradise Lost*, pero es muy entretenida.

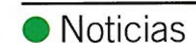
▲ Si quieres luchar, siempre puedes utilizar tus garras.

▲ Los enemigos son estremecedores a tope.

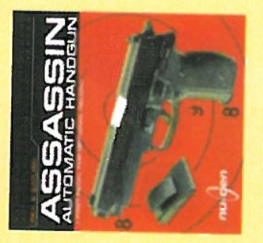
● Noticias

Operación Virgin-Interplay

¡Qué descontrol! Ya no sabemos quién está unido a quién, ni quién se ha fusionado con quién, ni mucho menos quién ha firmado acuerdos con quién. Como si del juego *Theme Business* se tratara, el mundo de las compañías de software anda un tanto revuelto. Ahora les ha tocado el turno a Virgin e Interplay, que si bien ya nos tenían acostumbrados a trabajar juntos, ahora han anunciado un acuerdo por el que Virgin se compromete a distribuir la gran mayoría de títulos de Interplay en Europa, mientras que esta última a cambio distribuirá la gran mayoría de títulos de Virgin en Norteamérica. El presidente y director general de Interplay, Brian Fargo, declaró que «estos acuerdos nos permitirán reducir personal, realizar operaciones eficaces y tener capacidad de distribución directa en Alemania, Francia, España y Reino Unido, aprovechándonos a la vez de la extensa y probada red de distribución de Virgin en Europa». Por su parte, el presidente de Interplay Europa y co-presidente de Virgin, Peter Bilotta, afirmó que «Virgin e Interplay tienen recursos personales y un flujo de productos extraordinariamente complementarios y, juntos, controlarán una parte importante de la cuota de mercado de toda Europa». Lo dicho, *Theme Business*. PSP



● *Centro Mail dispara de nuevo*
No hay dos sin tres, así que los chicos de Centro Mail siguen trabajando para darnos mes a mes algún nuevo producto que ofreceros. En esta ocasión se trata de la pistola Assassin que, con sus modos normal y Gun-Con, dispone de pedal y retroceso para proporcionar las mismas sensaciones que las de las máquinas recreativas. Además, puedes elegir entre las opciones de Autodisparo y Autocarga. Y todo ello con una distancia máxima de juego de dos metros. Pero no todo el monte es orégano y por eso Centro Mail avisa que algunos modelos de PlayStation necesitan de un cable AV para poder utilizarla en el modo GunCon. Nadie es perfecto.



● *Más de 100 programas*
Cibernautas, el programa de canal Red 2000 de Vía Digital, ya ha emitido más de 100 programas. A pesar de estar dedicado a todo tipo de plataformas —cosa que todavía no entendemos—, *Cibernautas* habla a diario de tres juegos de consola, además de dar a conocer trucos para llegar al final de los videojuegos, tanto actuales como clásicos. *Cibernautas* se emite de lunes a viernes en el canal 24 de Vía Digital. El programa tiene una duración de 30 minutos y lo puedes ver en varias franjas horarias. ¡Felicidades!

CYBERNAUTAS

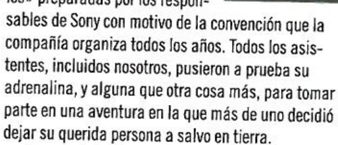
● Noticias

La aventura de altos vuelos de Sony

El aeródromo de Ocaña (Toledo) se convirtió en la última semana del mes de febrero en la base del centro de operaciones «especiales» de Sony. Más de 200 personas pasaron por estas instalaciones para participar en las diferentes actividades de «altos vuelos» preparadas por los responsables de Sony con motivo de la convención que la compañía organiza todos los años. Todos los asistentes, incluidos nosotros, pusieron a prueba su adrenalina, y alguna que otra cosa más, para tomar parte en una aventura en la que más de uno decidió dejar su querida persona a salvo en tierra.

A pesar de los imprevistos causados por el viento y la lluvia, la organización de las actividades funcionó a las mil maravillas. Debidamente uniformados con un mono de esos que visten los pilotos, todos los intrépidos participantes tuvimos la oportunidad de probar nuestro brío con el puenting, el vuelo sin motor, el para-demo, la conducción en un circuito de karts y el futbolín humano. Sin duda alguna, el puenting fue la opción preferida por los más osados y también la que acaparó la atención de todos los presentes. Desde una grúa y a 60 metros de altura algunos valientes voluntarios se lanzaron al vacío mientras, abajo, los espectadores temían verlos convertidos en una hamburguesa humana. Tampoco se detuvieron las avionetas que remolcaban los veleros (los pequeños aviones con los que se practica el vuelo sin motor). Los consejos del instructor y la sensación de volar en libertad a 600 metros de altura convirtieron el vuelo en un delicioso trayecto con unas vistas impresionantes. No menos impresionantes fueron los saltos que realizaron los paracaidistas desde un Antonov 2, un avión diseñado en 1947, muy utilizado durante la Segunda Guerra mundial.





▲ **Valor y al toro. Sobreviviremos.**

La convención contó con la presencia, entre otros miembros destacados de Sony, de James Armstrong, Presidente y Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment España. Armstrong asistió a una comida durante la cual se comentaron algunos aspectos relacionados con las características y el futuro lanzamiento de la tan esperada PlayStation 2.

Entre tanta actividad y para los participantes más sosegados, los ratos de ocio se completaron con exhibiciones aéreas y el pase de los últimos estrenos cinematográficos de Columbia Tristar: *Leyendas urbanas* y *Hora punta*.

La cena de despedida puso el punto y final a la convención de este año, un evento lleno de emociones fuertes y que ha querido poner al límite a sus atrevidos participantes. PSP

● Primer contacto

Viva Football

¿Alguien había dicho que estaba muerto?

Viva Football nos tiene encandilados. Además de ofrecerte en este número un análisis completísimo del juego, incluimos en *PlayStation Power* un concurso en el que puedes ganar... Bueno sigue leyendo la revista, no queremos desvelar más secretos. Y por si todo ello fuera poco, los chicos de Virgin nos convocaron hace unos días a sus oficinas de Madrid para mostrarnos su genial y complicadísimo simulador de fútbol, que no podía ser otro más que *Viva Football*. El juego ha sido programado por Crimson Studio y seguramente cuando leas estas líneas ya estará a la venta, pero qué quieres las leyes del periodismo son así.

Las novedades que presenta *Viva Football* frente a sus competidores son muchas. Quizá la que más destaca es la dureza de su mecánica, ya que pretende ser un simulador puro y duro. Aquí no valen las jugadas de siempre: interceptar la pelota, avanzar en línea recta hasta la portería del equipo contrario y marcar. No. Tendrás que ejecutar toda suerte de filigranas, pases y regates para, a lo sumo, acercarte al área contraria. Hasta que te acostumbres al alto nivel de dificultad, te tocará perder unos cuantos partidos, pero ¿qué esperabas? ¿Otro *FIFA*?

El sistema de saques de esquina, faltas, saques de puerta, etc. es similar al de los córners de *ISS Pro '98*, con una interfaz que te permite calcular la dirección y la intensidad del tiro. En cuanto a gráficos, *Viva Football* no se queda por debajo de sus competidores. Los estadios están modelados a la perfección, y la animación de los jugadores es fantástica (especialmente cuando se lían a mamporros...). Sin embargo, lo que más nos ha impresionado del simulador de Virgin es su infinita base de datos. Atención: puedes jugar en cualquier mundial real de los acontecidos desde 1958 hasta hoy (¡40 años de historia futbolera en un solo juego!), con las reglas vigentes de aquel año, los equipos y jugadores reales del mundial elegido, la ropa correspondiente a aquella época... Y lo mejor es que, si por ejemplo decides jugar el mundial del 58, verás que los gráficos... ¡están en blanco y negro, como la televisión de entonces!

Un total de 1.035 selecciones nacionales, 16.600 jugadores con sus nombres reales y más de 300 estadios estarán a tu disposición en *Viva Football*. Y por si todo eso no te parece suficiente, Virgin nos ha dicho que no sólo los comentarios estarán traducidos al castellano, sino también los vítores e insultos del público... Vaya, que si de verdad eres un aficionado a este deporte, no te puedes perder *Viva Football*. PSP

● Primer contacto

Syphon Filter

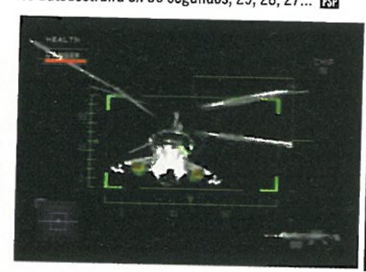
El espionaje parece estar de moda, pero no creas que hablamos de MGS

El grupo de programación 989, apoyado en la distribución por Sony, está decidido a aguar la fiesta a *Metal Gear Solid*. Con el lanzamiento de *Syphon Filter*, estos chicos parecen querer demostrar que sin ruido y con un buen trabajo se puede llegar muy lejos dentro del mundo de las consolas.

Guiando los pasos de Gabriel Logan, deberás desbaratar a un grupo de terroristas biológicos. La acción transcurre en unos inmensos escenarios tridimensionales por los que nuestro héroe se moverá utilizando la perspectiva en tercera persona. Disparar a montones de enemigos, desconectar innumerables bombas, atravesar puertas de cristal, arrastrarse, hacer volteretas y un sinfín de posibilidades más estarán a tu alcance en este pedazo de juego. Todo ello con el arsenal armamentístico más sofisticado que te puedas imaginar.

Tendréis que esperar un poco para disfrutar de esta auténtica maravilla. Os aseguramos que a juzgar por las dos fases a las que hemos tenido acceso, se trata de un auténtico bombazo. Este mensaje se autodestruirá en 30 segundos, 29, 28, 27... PSP





● Noticias

906 333 888

Sony pone en marcha un nuevo servicio de atención al cliente

No, no nos hemos equivocado y te hemos dado el número de teléfono de la pizzería que nos abastece a diario por no tener tiempo ni para comer. Y no, tampoco es el número secreto de la redacción de *PlayStation Power*. ¡Qué te habías creído listillo! Se trata del número de teléfono de Powerline, un nuevo servicio de atención al cliente que han lanzado nuestros amigos de Sony. Desde que allá por el 1995 Sony pusiera en marcha un servicio gratuito al cliente para solucionar problemas técnicos y algún que otro truquillo, el 902 102 102 se había quedado pequeño. Cómo sois ¿eh? Todo el día llamando. Pues bien, los chicos de Sony, que se las ingenian todas, han creado este nuevo número. Apunta. ¿Ya tienes tu agenda en la mano? Pues ahí va: 906 333 888. La Powerline estará gestionada por un sistema informático en el que la selección de contenidos se hará diciendo «ya» o bien marcando el número de la opción deseada. Los contenidos que estarán a disposición del consumidor en el 906 333 888 son tanto trucos de juegos (habrá 4 ó 5 títulos con unos cuantos trucos de cada uno de ellos), como próximos lanzamientos de software y novedades relativas a otros productos, además de un buzón de sugerencias en el que podrás dejar tus mensajes. Si no te interesa ninguno de estos apartados, podrás acceder a un teleoperador. Para todos aquéllos a los que les preocupe la cuestión económica, disponéis de diversas tarifas según la franja horaria en la que llaméis, así la tarifa punta será de 57,84 ptas/min. (de lunes a viernes de 8 a 17 h. y sábados de 8 a 14 h.); la tarifa normal, 47.04 ptas/min. (de lunes a viernes de 17 a 22 h.); y la tarifa reducida, 37,25 ptas/min. (de lunes a viernes de 22 a 8 h., sábados de 14 a 24 h. y domingos y festivos las 24 horas). Y ¿qué pasa con Hotline? El número 902 102 102 será única y exclusivamente para llamadas técnicas y averías de las consolas. ¿Ha quedado todo claro? ¿Repetimos? PSP

POWERLINE

Concurso

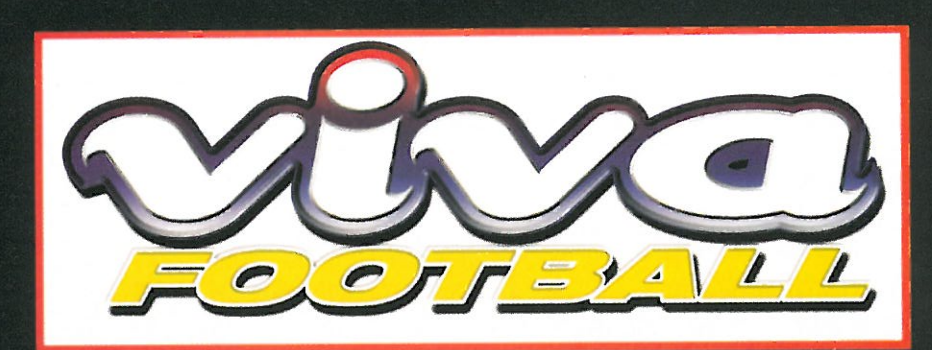
CONVIÉRTETE EN UN JUGADOR DE FÚTBOL CON PLAYSTATION POWER

¡Por fin! ¿Cuántas horas y más horas ha hecho falta que pasaras en el bar discutiendo hasta perder la voz para demostrar que con tus tácticas tu equipo no habría perdido? ¿Qué aficionado al deporte rey no ha soñado alguna vez que se convierte en seleccionador y puede hacer los cambios que desee sin dar explicaciones a nadie? La historia futbolera te dará la razón de una vez por todas. Pero... ¡alto ahí pichichi! Antes de que empieces a firmar autógrafos a diestro y siniestro toma papel y boli, concursa y gana. Virgin y PlayStation Power sortean 10 lotes compuestos por una magnífica bolsa de Viva Football y un juego Viva Football.

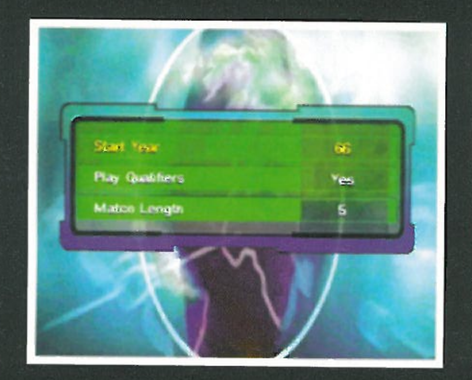
¿La multitud te aclama para que salgas a demostrar que sin tantos miles de millones también se puede jugar a fútbol? Pues no les hagas esperar. Pero antes debes acertar la respuesta a la cuestión que te planteamos este mes. Contesta a la pregunta que te formulamos y envíanos tu respuesta antes del día 15 de abril.

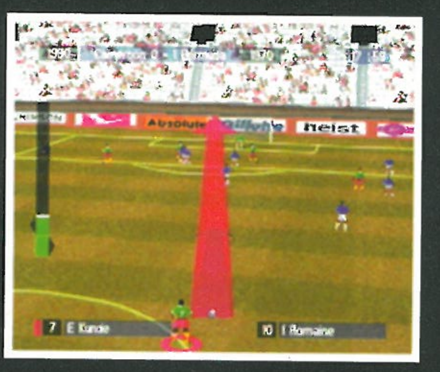
PARTICIPA Y GANA UNA DE LAS 10 BOLSAS Y 10 JUEGOS

VIVA FOOTBALL













Éstos son los ganadores del concurso *PSP. 21 Atlantis* (Virgin):

Juan Manuel Cantero Bernal (Molina de Segura, Murcia)
José Ernesto Pascual Padilla (Lorca, Murcia)
Eduardo García Jumilla (Madrid)
David Gutiérrez Menéndez (Gijón, Asturias)
José Antonio Moya Lorente (Barcelona)
Pol Iglesias Serna (Bilbao, Vizcaya)
Adrián Colado García (Gijón, Asturias)
Israel Bleda Garcés (Valencia)
Pedro Antonio Fariña Pérez (Santa Úrsula, Santa Cruz de Tenerife)
Pedro Muñoz Prado (Colmenar Viejo, Madrid)
Mª Elena San Román Agudo (Madrid)
Juan Mª López Maya (Cierza, Murcia)
Virginia González (Barcelona)
José Carlos López López (Rincón de la Victoria, Málaga)
Alejandro Páez Sánchez (Baños de Mula, Murcia)

Respuesta correcta: Seth.







Recorta por aquí

PSP. 23

Cupón de respuesta

¿Entre cuántos estadios puedes elegir para jugar?

Respuesta:

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: .... Código Postal: ....

Provincia: ....

País: ....

Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso»; REVISTA **PlayStation Power**; **MC Ediciones S. A.** P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Japón



DESDE ORIENTE

Hay gente que se empeña en asegurar que los nipones están todos locos. ¿Por qué será?

Has probado alguna vez un juego de dioses? Ya sabes, algo como *Sim City 2000*, *Theme Hospital* o *Theme Park*. Son bastante entretenidos, y puedes hacer y deshacer a tu antojo, una terapia como no hay otra para satisfacer tu ego.

Pero ahora, en lugar de controlar parques de atracciones, hospitales o ciudades enteras, llega algo nuevo. Un título que podría recibir el título honorífico de juego más ridículo de todos los tiempos, incluso para el gusto de los japoneses.

Se trata de *Theme Aquarium*, y ese es su nombre, ni más ni menos. EA se propone lanzar un juego cuyo objetivo consiste en rescatar las fortunas de un acuario oprimido, entrenando a unos delfines para que busquen los tesoros del mar. El tipo de tesoro que recuperes dependerá de lo bien que hayas entrenado al delfín.

De seguir en esta línea, no tardarán en aparecer títulos como *Theme Toilettes*, *Theme Abadía* o *Theme Monasterio*. Cosas más raras se han visto.

De vuelta en el país de los cuerdos, Human está trabajando en *Remote Control Dandy* un juego de lucha en 3-D en el que unos robots enormes deben batirse en unos entornos urbanos que pueden acabar reducidos a escombros por culpa de los combatientes. Puede que aparte de repartir tortas a diestro y siniestro ofrezca una experiencia divertida, así que habrá que seguirle la pista. También prepararan *All Japan Wrestling: Spirits of King*, del que dicen será el primer simulador de lucha auténticamente en 3-D, y *Mizzurna Falls*, un juego de aventuras también en 3-D.

Los incansables trabajadores de Telenet Japan están a punto de lanzar su increíble *Cybernetic Empire*, que, ¡oh, sorpresa!, también será en 3-D. El desarrollo de esta aventura futurista dura ya un año, pero dicen que sacudirá los cimientos de la industria de los videojuegos. Habrá que esperar para verlo.

Pero sin duda, la pregunta que ahora mismo se está haciendo todo el mundo debe ser la siguiente: ¿serán esos delfines en 3-D o no?... PSP

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1	Metal Gear Solid	Aventura de acción
2	SD Gundam Generation	Juego de rol
3	Jikkyou Powerful Pro Baseball '98	Deportes
4	Fuujin Engi	Juego de rol
5	Biohazard 2 – Dual Shock edition (RE2)	Aventura de acción
6	XI Sai	*Beat 'em up*
7	Star Ocean – Second Story	Aventura
8	Kawa no nushi tsuri (Legend of River King)	Aventura
9	Gunbarl	*Shoot 'em up*
10	Kagero	Juego de rol

● Puesta al día

Gex: Deep Cover Gecko

Ahora que Eidos se encarga de Crystal Dynamics han decidido remodelar al reptil

Gex 3D: Enter the Gecko fue un éxito sorprendente del año pasado. Por lo que hemos seguido muy de cerca los pasos de *Gex: DCG*. Danny John-Jules (famoso por *Red Dwarf*) se encarga de las desvergonzadas salidas de Gex y, aparte, ya se han completado todos los pequeños subjuegos de este título. Estupendo.

Se incluyen todo tipo de niveles para explorar, y cada uno de estos niveles está claramente influenciado por la cultura popular o las películas. Ya se ha completado el nivel que se inspira en *Salvar al soldado Ryan*, e incluso contiene algunas dosis de acción en el más puro estilo de *Metal Gear Solid*. Además, Gex variará de traje dependiendo del mundo en el que se encuentre en cada momento. PSP



▲ Elemental, querido Gex. Debes superar todo tipo de subjuegos para completar la aventura.



▲ Este es el subjuego en el que debes disparar con un tanque del nivel inspirado en *Salvar al soldado Ryan*.



▲ Desde luego, Gex cada vez está más macizo. Debe de ser la buena vida que se pega.

● Noticias

Alianza entre Warner Bros y Ubi Soft

Preparan un juego de Play con las aventuras de Batman y Robin



Qué hay de nuevo, viejo? De un tiempo a esta parte no paran de llegarnos noticias de alianzas entre grandes compañías del sector del entretenimiento. Ahora le ha tocado el turno a Warner Bros Interactive y Ubi Soft Entertainment, quienes han firmado un acuerdo para crear aventuras interactivas del famoso héroe Batman y su inseparable compañero Robin en varios formatos, entre los que no podía faltar nuestra querida PlayStation. El director de Warner Bros, Rob Sebastian, dijo al respecto del acuerdo que «Warner Bros ha apostado siempre por la última tecnología y, gracias al acuerdo con Ubi Soft, saltará rápidamente a un nivel superior». Por su parte, Alain Tascan, Vicepresidente de proyectos especiales de Ubi Soft, afirmó que «a través del personaje universal de Batman y el carácter innovador de *las aventuras de Batman y Robin*, Ubi Soft espera ampliar su reconocimiento internacional, sobre todo en Estados Unidos». No sufras, ya están trabajando en el juego en los estudios de Ubi Soft de Nueva York. ¡Y eso es todo amigos! PSP

ÚLTIMAS NOTICIAS

● ***Capcom a punto para estrenar***

Freestyle Boardin' USA presenta ya cuatro modos de juego. Torneo, Contra el crono, Puntos complicados y Versus son los nuevos modos que deben sufrir algunas remodelaciones importantes antes de que se produzca su lanzamiento más o menos a finales del verano.

● ***PocketStations agotadas***

La PocketStation se agotó en Japón el 28 de enero, en su primer día de venta al público. En esa histórica jornada se produjeron larguísimas colas delante de las tiendas de juegos en casi todas las grandes ciudades de todo el país. Gracias a que juegos como *Ridge 4* y *Final Fantasy VIII* son compatibles con el aparatejo, seguro que continúa vendiéndose como churros durante mucho tiempo.

● Puesta al día

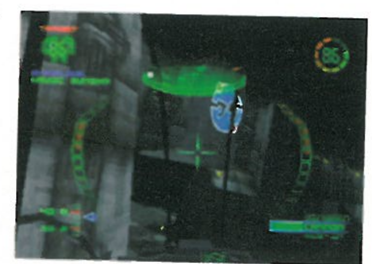
G-Police 2

G-Police atrajo a las masas en 1998 pero ¿conseguirá Psygnosis repetir el truco en el 99?

La trama de *G-Police 2: Weapons of Justice* se sitúa justo diez días después del final del *G-Police* original. El Nanosoft Cruiser ha sido destruido por completo, y ahora los empleados de la corporación están dispersos en grupos de pillaje que vagabundean por ahí a la espera de causar todos los problemas posibles.

GP2WOJ no supone un cambio total de la fórmula exitosa del primer título, sino que presenta algunos retoques no demasiado arriesgados. El método de control es diferente y ahora puedes pilotar cuatro vehículos nuevos, entre los que se incluyen un mecha nuevo, un coche e incluso una nave espacial para las batallas fuera de los confines de la ciudad. Uno de los puntos más importantes de esta remodelación lo tienes en las misiones. En el original, en más de una ocasión, el jugador quedaba paralizado por la enorme dificultad de algunos de los objetivos. En esta ocasión, las cabezas pensantes de Psygnosis prometen que las campañas serán más sencillas y se apostará con mayor fuerza por los desafíos. Para combatir esos continuos saltos en la pantalla tan molestos se ha incluido un nuevo método de localización de sonidos por eco que te permitirá localizar objetos que estén fuera de tu campo de visión.

GP2WOJ tiene toda la pinta de convertirse en un lanzamiento de órdago, y si consiguen salir airosos con una jugabilidad aceptable, podríamos estar ante todo un exitazo. PSP

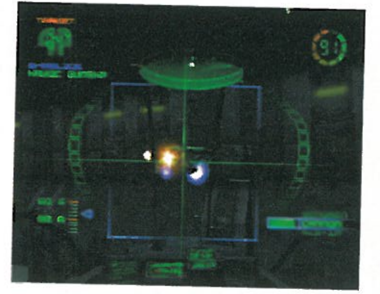


▲ **Los más veteranos reconocerán enseguida el tipo de pantalla heredada directamente del primer *G-Police.***



▲ **En Psygnosis han decidido mejorar en todo lo posible las explosiones y los efectos de luz.**







▲ **Cuando vuelvas a entrar en Calisto será como encontrarse con un viejo amigo.**







▲ **Al igual que en el original, se mantienen los mismos paisajes.**

● Primer contacto

GTA London

Los chicos de Proein nos han hecho llegar las primeras imágenes de lo que en el mundillo se conoce por *add-on* (extra o añadido) de *Grand Theft Auto*. Se trata del escenario de Londres. Es la primera vez que se publica un *add-on* para PlayStation, así que estamos de enhorabuena. Pero, tranqui, no te pongas nervi que ya te contamos cómo funciona. Introduce el disco de GTA Londres en tu querida Play. Una vez se haya cargado, te pedirá que introduzcas en marcha el disco original de *Grand Theft Auto* (sólo el original, no funcionará si lo que tienes es una copia).



Después de la verificación, aparecerá un mensaje en pantalla que te pedirá que vuelvas a poner el disco de *GTA Londres* y... ¡a jugar!. Bueno, de hecho todavía no. Tendremos que esperar a que salga a la venta. Una lástima porque ya estábamos a punto. PSP

● Primer contacto

Hard Edge

Un día del año 2046, la ciudad despierta con la noticia de que se ha recibido una señal de socorro procedente del edificio Togusa. Es la sede de Machine and Gear, Inc., una empresa de gran envergadura en el sector aeroespacial. Pero ¡oh, sorpresa! Detrás de esta fachada se esconde una compañía famosa en el mundo entero por la elaboración de armas avanzadas para el sector militar. La policía, como suele hacer en estos casos, ha enviado a un comando de elite para derrotar a los terroristas y rescatar a los científicos que han tomado como rehenes. Sólo dos de los miembros del comando policial han conseguido mantenerse al salvo... El resto del equipo ha muerto. Y hasta aquí podemos leer. Está bieeeeeeen. Más pistas: título de espionaje y acción sin límites, compatible con Dual Shock, cuatro personajes jugables. ¿Ya lo tienes? Por supuesto, se trata de *Hard Edge*, uno de los últimos títulos de los chicos de Infogrames. ¡Próximamente en tu PlayStation! PSP

Especial

PlayStation Power **Todo lo que siempre has deseado saber sobre Final Fantasy VIII**

▼ Squall Leonheart... Un soldado de élite de SeeD de 17 años. Taciturno, propenso a los sueños extraños pero con buen gusto para las mujeres. ¡Qué tipo!

«A pesar de los increíbles avances en los gráficos sigue siendo una experiencia épica más que una sucesión de niveles distintos»

Todo lo que siempre has deseado saber sobre

FINAL FANTASY VIII

(y también un poquito de los otros Final Fantasy)

Antes de que te entren aires de superioridad, te anunciamos que Final Fantasy VIII aún no ha salido al mercado en nuestro país y que, lo más seguro, es que no puedas jugar con esta nueva entrega del juego de rol más popular del mundo hasta dentro de unos meses. Pero mientras lees estas líneas, miles —mejor dicho, millones— de nipones están completamente absortos con las maravillas existentes en los cuatro discos de que consta Final Fantasy VIII. Poco se puede decir en contra de un juego que antes de salir al mercado ya tenía vendidas más de medio millón de copias. Así que hemos pensado que el ensamblado del que puede ser el mejor juego de 1999 podría empezar aquí. Y, debes admitirlo, estás deseando comprobar cada pequeña información que podamos ofrecerte. Si eres un veterano de Final Fantasy VII, esto es todo lo que necesitas saber sobre la historia (sin estropearla, desde luego), los personajes, los monstruos, el combate que trae el nuevo juego... Si eres un novato en el mundo de los Chocobos, de los Limit Break y de los pequeños números saliendo de las cabezas de la gente, te explicaremos de qué va la disparatada historia de este juego de rol.

No podemos ser más justos. Ven y únete a nosotros...

Todo lo que siempre has deseado saber sobre Final Fantasy VIII

Según hemos podido saber, *Final Fantasy VIII* es una historia de amor. Pero no esperes que los personajes vayan por ahí tallando sus nombres en los troncos de los árboles ni pasando el tiempo comiendo bombones. *FFVIII* es un mundo al borde de la guerra. Sólo una fuerza militar, de elite, neutral, conocida por el nombre de SeeD mantiene las cosas en su sitio aplastando cualquier amenaza potencial a la paz mundial y evitando mayores consecuencias. En la academia de formación de estos soldados prodigio —conocida como Balamb Garden, o Garden a secas— es donde hallamos al héroe del juego, el taciturno joven Squall Leonheart. Squall es un magnífico estudiante del Garden (por si no lo sabías) que al licenciarse pasa a formar parte de un escuadrón SeeD. Pero tras conocer a una misteriosa chica —de nombre Rinoa— en una fiesta en honor a los nuevos reclutas del SeeD, empiezan los misteriosos sueños de Squall, en los que se convierte en un soldado llamado Laguna Loire del poderoso país de Galbaldia. Las cosas se complican más cuando vuelve a encontrarse con Rinoa y descubre que en realidad es la líder de un grupo de mercenarios dedicados a luchar contra el mal dentro de las fuerzas galbaldianas, conocidos por el nombre de Forest Owls (búhos del bosque). El drama empieza cuando, con la ayuda de una hechicera llamada Edea, Galbaldia declara la guerra a todos los demás países y Squall inicia su misión: eliminar a la enigmática hechicera.

Por el momento, no hay demasiado amor en el argumento, pero sí intriga. Aunque al principio se parezca mucho a las historias de rebeldes y héroes taciturnos de *Final Fantasy VII*, rápidamente acaba desdoblándose en algo de mayor escala. La extraña mezcla de tecnolo-

«Squall es un magnífico estudiante del Garden (por si no lo sabías) que al licenciarse pasa a formar parte de un escuadrón SeeD»



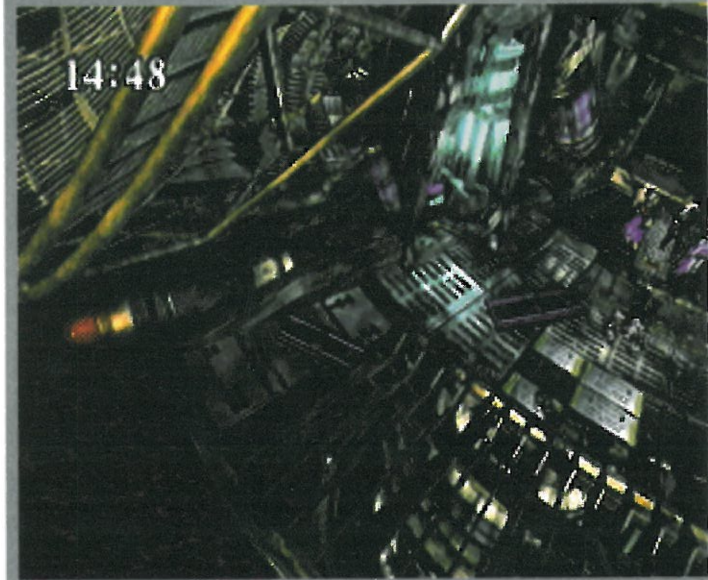
▲ Para ser alguien destinado a convertirse en un soldado de elite, Zell (el de la derecha) es un fanfarrón. Pero mira la calidad de esos fondos. Los comentarios de las postales, a la misma dirección de siempre…

CÓMO FUNCIONA FINAL FANTASY
PRINCIPIANTES, EMPEZAR AQUÍ

La serie *Final Fantasy* de Square tiene mucho por lo que responder. Desde que su primer juego se enfrentó a la serie rival *Dragon Quest* en 1987, ha marcado la pauta a seguir de todos los juegos de rol para consola que vienen de Japón.

Final FantasyVIII tiene más brillo y lustre que su antepasado Famicom de 8 bits (el primer sistema Nintendo en Japón), pero en el fondo se trata del mismo estilo de juego. En honor a la verdad, no son juegos de rol sino historias lineales interactivas con episodios de combate.

Puede parecerte que estás fraguando el destino de tu héroe pero todo ha sido cuidadosamente planeado de antemano. Si nunca has jugado con un *Final Fantasy*, te explicamos cómo funciona con unos sencillos pasos a seguir…



▲ En este tipo de pantallas eres libre de deambular y explorar tanto como quieras. Seguir pistas para saber qué hacer a continuación y adquirir armas y suministros también se hace aquí. Pero ten cuidado, en cualquier momento…

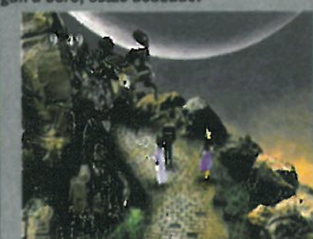




▲ … puedes verte envuelto en un combate inesperadamente. El enemigo y tú os enfrentáis eligiendo ataques de un complejo sistema de menús. Esos números pequeños son tus Hit Points (HP). Si llegan a cero, estás acabado.



▲ A veces puedes recibir un excelente fragmento de secuencia de vídeo para acompañar un poco la historia.



▲ Por fin eres libre de lanzarte de nuevo a la aventura. Pero mantén los ojos abiertos. El peligro acecha a cada paso.

«Te guste o no, aún puedes disfrutar del sistema del combate fortuito. No puedes esperar que te guste Final Fantasy a menos que estés dispuesto a entrar en combate, estadísticas incluidas»

UN PÁJARO EN EL BOLSILLO



Como es propio de un juego que usa la última tecnología en PlayStation, *Final Fantasy VIII* hace un uso extraordinario de las nuevas prestaciones de la Play de bolsillo de Sony con una variedad de juegos basados en el medio de transporte plumífero de *Final Fantasy*: el Chocobo. No esperes algo demasiado sofisticado. Se trata de una especie de cruce entre un Tamagotchi y los *Pocket Monsters* de Nintendo con algunos juegos simples capaces de mantener al personal entretenido. Algunas revistas japonesas incluso lo llaman «juego de rol Chocobo». ¿A quién pretenden engañar? De todos modos es muy divertido.

LA CANCIÓN DE WONG



La música a gran escala siempre ha sido el distintivo de *Final Fantasy*, pero por primera vez parece que el tema principal será una canción. En su apuesta por asaltar el pop asiático así como el mercado de los juegos, Square ha empleado muchos yens en utilizar el talento de la famosa cantante china (conocida al menos en aquellas latitudes) Faye Wong. La canción titulada *Eyes On Me* se grabará tanto en versión vocal como instrumental y será, sin duda, una atracción para los seguidores orientales así como motivo de sonrisas por estas tierras.



▲ Aunque las ambientaciones y los personajes son ahora mucho más contemporáneos sigue habiendo mucho monstruo viscoso. Y pantalones de gran diseño.







▲ Many hace una indicación a Terry Gillian con un hercúleo sentido de las proporciones.



▲ Seifer y Edea declaran la guerra al resto del mundo. Un *hobby* como otro cualquiera.

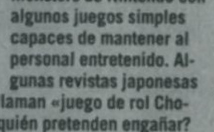
Todo lo que siempre has deseado saber sobre

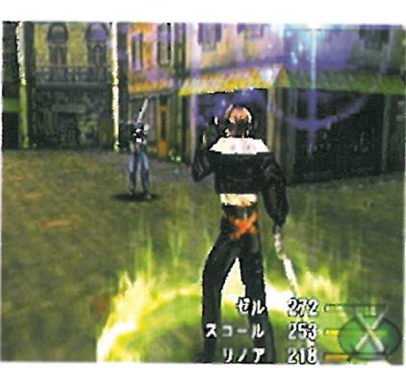
FINAL FANTASY VIII

(y también un poquito de los otros Final Fantasy)



▲ Squall descubre que los rebeldes de Rinoa, los Forest Owls, son vulgares mercenarios.





▲ Prepárate para luchar a tope antes de alcanzar el final de la aventura épica de *Final Fantasy VIII*.



▲ Parece que Squall y Seifer son una especie de rivales a muerte. Bonito collar, amigo.

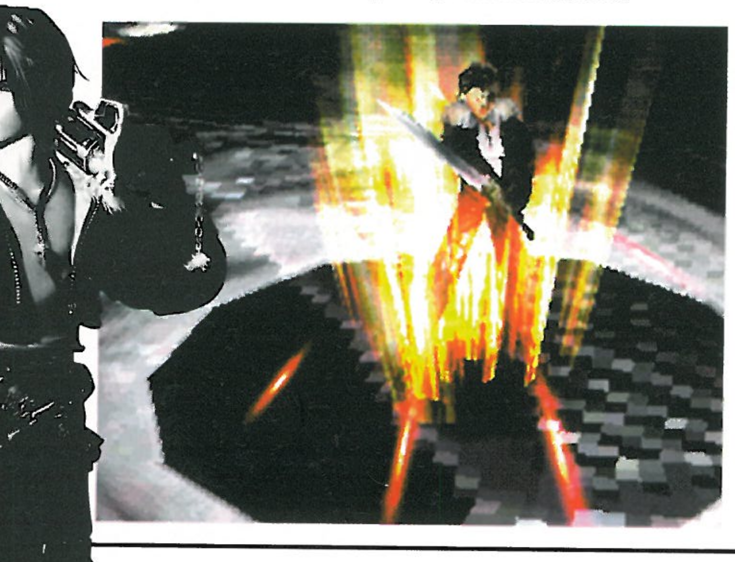


▲ Hay una extraña conexión entre Squall y el soldado en el que se convierte en sus sueños.



▲ «Pero… no puedo salir con una… rebelde». Squall aprende a no ligar con mercenarias.

▼ Eso resulta familiar. Squall acciona un espantoso y monstruoso Limit Break.



Especial

PlayStation Power **Todo lo que siempre has deseado saber sobre Final Fantasy VIII**





▲ No se puede culpar al CGI de *Final Fantasy VIII*. En realidad se trata de una película y de un juego totalmente generados por ordenador.

gía y magia que elevó a *Final Fantasy VII* tan por encima de los duendes y dragones de los otros juegos de rol salta a la vista y, gracias a los avances de los artistas de Square con el CGI, puedes verlo absolutamente todo. Las imágenes, desde las nuevas texturas de los personajes y monstruos (tanto en las batallas como en las pantallas de exploración), hasta las increíbles secuencias de vídeo, son mucho más brillantes que antes. La escuela de Balamb Garden en *Final Fantasy VIII* es curvilínea y exótica, mientras que la ciudad de Midgar de *Final Fantasy VII* era angulosa y mugrienta, y los vestidos son mucho más *hippies* que industriales.

Además, te guste o no, aún puedes disfrutar del combate fortuito. Pero no puedes esperar que te guste *Final Fantasy* a menos que estés dispuesto a entrar en combate —estadísticas incluidas— y no te enfades cada vez que, sin esperarlo, te veas envuelto en una pelea.

Sin rodeos, en *Final Fantasy VIII* te verás luchando muchas veces y en el motor de combate encontrarás muchas cosas que aprender, por no decir lo mismo de la forma en que se trata la magia. Olvídate de la Materia. Los personajes de *Final Fantasy VIII* ya no tienen puntos mágicos que asignar a cualquier embrujo que puedan poseer. Ahora, los hechizos disponibles son «extraídos» de los rivales, ya sea para usarlos al instante o para guardarlos para más adelante. La historia da mucha importancia a las habilidades de los estudiantes del Garden para usar la magia en un mundo que parece haberla olvidado, y extraer un hechizo de un rugiente monstruo puede permitirte devolverlo con una fuerza mucho mayor. Las batallas aún se llevan a cabo usando el conocido sistema de menús, si bien

«La historia da mucha importancia a las habilidades de los estudiantes del Garden para usar la magia, en un mundo que parece haberla olvidado»



▲ Otra escena de la reciente demo de *Final Fantasy VIII*. Squall, Rinoa y Zell deambulan por la desierta ciudad de Dollet para verse perseguidos pendiente abajo por una especie de gigantesco cangrejo de metal.

NADA ES DEFINITIVO

Si te subiste al carro de *Final Fantasy VII*, te parecerá extraño que ninguno de los personajes ni las historias continúen en el nuevo juego, pero pronto aprenderás que las cosas son así en el mundo de *Final Fantasy*. Desde el principio todos los personajes y las historias han cambiado, tan sólo quedan unos pocos iconos reconocibles. Siempre hay un personaje llamado Cid oculto en algún lugar, unas gigantescas avestruces como los Chocobos y, hasta hace poco, cristales y osos de peluche llamados Moogles parecían ser fijos en *Final Fantasy*. De todas formas, te ofrecemos un rápido vistazo a las otras siete entregas de la colección.

FINAL FANTASY
(1987 - FAMICOM/NES)

A pesar de su pequeño tamaño y de su sencillez gráfica (más bien muy básica) es una aventura muy entretenida. Viajes en el tiempo y cuatro diabólicos locos componen esta compleja historia a pesar de que el combate sea un poco apagado.

FINAL FANTASY II
(1988 - FAMICOM/NO SALIÓ EN OCCIDENTE)

A pesar de que salió al mercado en Estados Unidos en su primera entrega, *Final Fantasy II* nunca salió de Japón. Se hicieron muchas mejoras y la historia tiene mucho más que en el primer juego. El súper diabólico Dark Cloud merece un sobresaliente.

FINAL FANTASY III
(1990 - FAMICOM/NO SALIÓ EN OCCIDENTE)

La fiebre de *Final Fantasy* empieza a contagiarse al salir la tercera entrega. Éste fue el último *Final Fantasy* para el sistema de 8 bits de Nintendo y el primero que incorporó los simbólicos cristales de *Final Fantasy*.

FINAL FANTASY IV
(1991 - SUPER FAMICOM/SNES, SALIÓ COMO FINAL FANTASY II)

A pesar de ser el primer *Final Fantasy* para consola de 16 bits, los gráficos no son demasiado parecidos a los de *Final Fantasy III*. Muchos cristales, un viaje a la luna y héroes que se convierten en villanos para luego volver a ser héroes son algunas de sus cualidades. Y también salió al mercado una versión en inglés, aunque incompleta. El próximo fue...

FINAL FANTASY V
(1992 - SUPER FAMICOM/NO SALIÓ EN OCCIDENTE)

La última entrega de las más tradicionales historias de «dragones y castillos» de *Final Fantasy*.

FINAL FANTASY VI
(1994 - SUPER FAMICOM/SNES, SALIÓ COMO FINAL FANTASY III)

No se lo digas a nadie, pero algunos consideran que éste es aún mejor que el extraordinario *Final Fantasy VII*. Unos gráficos en 2-D fantásticos y una historia que incluye una ópera y algo así como la mitad del fin del mundo, convirtieron a este título en algo muy difícil de superar hasta que llegó...

FINAL FANTASY VII
(1997 - PLAYSTATION)

Reconócelo. Después de más de un año y sigue siendo el mejor juego de rol para PlayStation.

Sin dudarlo, *PlayStation Power* te recomienda (aparte de la séptima entrega) los capítulos *IV*, *V* y, especialmente, el *VI*. Sus conversiones para PlayStation están a punto de salir (con algunos toques añadidos de CGI) en Japón bajo el título *Final Fantasy Collection*. Square no puede privarnos de estas ediciones revisadas. Seamos optimistas.

«Las cosas se complican más cuando Squall vuelve a encontrarse con Rinoa y descubre que en realidad es la líder de un grupo de mercenarios dedicados a luchar contra el mal dentro de las fuerzas galbaldianas, conocidos por el nombre de Forest Owls»

SEMBRANDO LAS SEMILLAS DEL AMOR

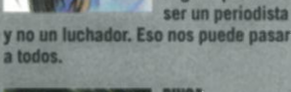
El reparto de *Final Fantasy VIII* está formado por un grupo ecléctico. A primera vista no parecen ser tan memorables como los personajes de los juegos anteriores. Quizás se deba a su *look* más occidentalizado. Veamos:



SQUALL LEONHEART
¿Un héroe taciturno y reservado? Pues podría tratarse del mismísimo Cloud de *Final Fantasy VII*. Cloud se hizo mercenario después de estar con los soldados de ShinRa, mientras que Squall siente tentaciones por la vida rebelde tras licenciarse del Garden y pasar a formar parte del escuadrón SeeD. ¡Qué cosas!



LAGUNA LOIRE
El soldado galbaldiano en que se transforma Squall en sus extraños sueños. Laguna preferiría ser un periodista y no un luchador. Eso nos puede pasar a todos.





RINOA HEARTILLY
En su papel de líder del grupo rebelde conocido como los Forest Owls, cabría esperar que se tratara de una belleza fría y dura. Pero no es así. Squall descubre que tanto ella como sus rebeldes amigos no son demasiado buenos en su trabajo. A pesar de todo, por el momento parece ser la única candidata a conquistar el amor de Squall. Es la mujer que da imagen al juego. Estará muy bien en un póster también.



SEIFER ALMASY
El duro de Seifer es el principal rival de Squall. Sus dobles cicatrices son testimonio de un accidente que tuvo durante una sesión de entrenamiento cuando ambos estaban en el Garden. Ahora, con sus supuestas avenencias con los malos, las cosas están a punto de caramelo.



ZELL DINCHT
Un ruidoso estudiante del Garden de 17 años que habla primero y piensa después. Zell intenta desesperadamente emular a su famoso abuelo y entrar en la élite de SeeD.



EDEA
Esto empieza a ponerse interesante. La hechicera Edea parece ser la principal malvada de *Final Fantasy VIII* pero, al igual que Sefirot en *Final Fantasy VII*, puedes estar seguro que va de algo más que de querer gobernar el mundo. Las cosas empiezan a ponerse feas cuando Squall es enviado a una misión para asesinarla y descubre que Seifer y sus guardaespaldas son los que la protegen.



CID KRAMER
Sabíamos que lo encontraríamos por algún sitio (pero debes recordar que no es el mismo mascapuros que aparecía en *Final Fantasy VII*). Esta vez ha recibido una promoción en importancia y ahora es el director del Garden. Y no hay ninguna nave a la vista.



QUISTIS TREPE
En casi todas las escuelas una profesora con semejante nombre lo pasaría bastante mal, pero en el Garden la señorita Trepe se ha ganado el respeto de sus alumnos gracias a su látigo amenazador.



IRVINE KINNEAS
Otra estudiante del Garden a quien le gusta imaginarse que tiene algo de pistolera. Ese sombrero merece algún tipo de explicación. Quizá se trate de algún ataque secreto.



SELPHIE TILMITT
Misteriosa estudiante del Garden de 17 años amiga de Squall. Su papel es desconocido.



▲ A pesar de la cantidad de magia flotando en el aire, la forma en que se utiliza en *Final Fantasy VIII* es totalmente nueva.



▲ En *Final Fantasy VIII* los personajes brillan. Todo tiene una textura.



▲ La villana Edea. ¿Pero qué hace Rinoa en el fondo? ¿La han capturado?



▲ Seifer y Squall cara a cara. El resultado es una fea cicatriz para ambos.



▲ La primera misión de Squall como candidato al SeeD es investigar lo que ocurre en la oscura ciudad de Dollet.

▼ ¿Cuántos efectos especiales puede ofrecer una PlayStation en el mismo juego? *Final Fantasy VIII* te lo descubre.



Especial

PlayStation Power **Todo lo que siempre has deseado saber sobre Final Fantasy VIII**

Todo lo que siempre has deseado saber sobre

FINAL FANTASY VIII

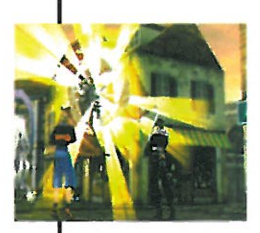
(y también un poquito de los otros Final Fantasy)

haber eliminado esa enorme barra al pie de la pantalla ha hecho que el juego tenga mayor atractivo, por no mencionar ese buen toque que permite que algunos personajes puedan modificar sus golpes usando los botones del Pad. Squall puede usar su arma afilada (medio pistola, medio espada) así como su golpe al pulsar R1 en el momento exacto y al menos uno de los miembros de su equipo —Zell— dispone de movimientos al estilo *beat 'em up* en su ataque (algo rescatado de *Final Fantasy VI*). Más familiares resultan los enormes monstruos que puedes convocar y enviar a combate en tu lugar, aunque ahora se llaman Guardian Force y tienen sus propios puntos por aciertos y experiencia. Muchos de los favoritos de *Final Fantasy VII*, como el enorme dragón de agua Leviathan y el gigante de fuego Ifrit, han vuelto. También dispones aún del Limit Break que te permite introducir un ataque súper poderoso de vez en cuando. Así que las cosas siguen como siempre.

Si quieres más profundidad en este nuevo capítulo de *Final Fantasy*, verás que a pesar de que contiene montones de cambios, lo que no se ha perdido es la sensación real de la saga. A pesar de los increíbles avances en los gráficos, sigue siendo una experiencia épica más que una sucesión de niveles distintos. No en vano, los entusiastas de *Final Fantasy* son jugadores empedernidos. Y todo esto aún puedes disfrutarlo en tu PlayStation de siempre. Queremos el juego ya. Queremos el juego ya. Queremos el juego ya. PSP

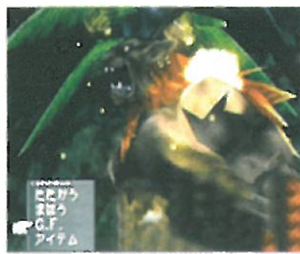
▲Balamb Garden. Un poco amplio. Y mucho por hacer.

«Muchos de los personajes favoritos de Final Fantasy VII, como el enorme dragón de agua Leviathan y el gigante de fuego Ifrit, han vuelto»





▲ Como en *Final Fantasy VII* hay numerosos movimientos de cámara durante las batallas.



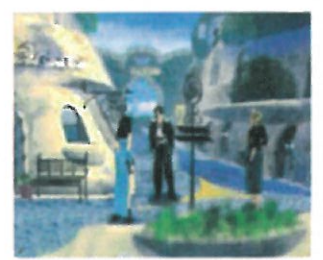




FINAL FANTASY IX!!!!

De acuerdo. Aún no hay nada cierto sobre *Final Fantasy IX* pero los chicos de Square han esparcido el rumor de que se trata de algo diseñado para 128 bits. Eso quiere decir PlayStation 2 (o como se llame finalmente). No podemos esperar. Mientras tanto, echa un vistazo a esta imagen de la derecha y deja volar tu imaginación.





▲ Con cuatro CD te pasarás muchas noches en vela con *Final Fantasy VIII.*



▲ Squall y Rinoa en su último baile de la fiesta del SeeD.



▲ Un maleficio de hielo pone al descubierto numerosos efectos de transparencias.



▲ El ataque Limit Break de Zell es mucho más brillante que cualquiera de los que vimos en *Final Fantasy VII.*



▲ El equipo llega al clímax de su primera misión: el enlace de comunicaciones en Dollet. Quién hubiera imaginado que estaría custodiado por un gigantesco demonio. Pues nosotros.

¡YA A LA VENTA!



20 DEMOS EXCLUSIVAS
METAL GEAR, COOL BOARDERS 3, C3 RACING, S.C.A.R.S...
¡20 BICHOS EN CONCURSO! ¡GANA UN ALFA ROMEO CON ROLLCAGE
Edición Oficial Española
PlayStation Magazine
Número 27
975 Ptas.
5,87 €
RIDGE RACER TYPE 4
EL «NUEVO CLÁSICO» DEL GÉNERO
METAL GEAR SOLID
EXQUISITAMENTE PERFECTO...
SOUL REAVER
VAMPIRISMO GÓTICO
CD DEMOS EXCLUSIVAS
20 DEMOS JUGABLES
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
EDICIÓN ESPECIAL DEMO JUGABLE
JUGABLES METAL GEAR SOLID / DEVIL DICE / COOL BOARDERS 3 / C3 RACING / V2000 / S.C.A.R.S. / RECOPILACIÓN YAROZE
VIDEOS METAL GEAR SOLID / BICHOS
DISCO 27
¡20 JUEGOS COMPLETOS BICHOS A CONCURSO! ¡GANA UN ALFA ROMEO CON ROLLCAGE!
EN EL CD... 20 DEMOS: METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3, C3 RACING, V-2000, S.C.A.R.S. Y MUCHOS MÁS...



ANALIZAMOS...

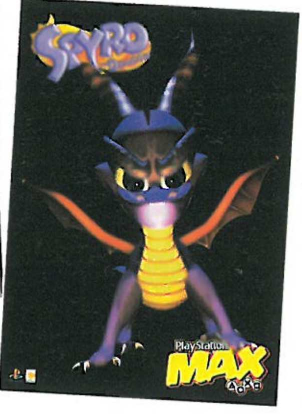
BICHOS
MONKEY HERO
ROLLCAGE
NBA LIVE 99
MONACO GRAND PRIX
DEVIL DICE
TIGER WOODS 99
POCKET FIGHTER
C3 RACING
AKUJI THE HEARTLESS
KNOCKOUT KINGS

EL CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO
CAMISETA DEL CLUB
PACK CON REGALOS EXTRA,
Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.

DOS PÓSTERS DE REGALO





Y ADEMÁS...

CUATRO CONCURSOS FANTÁSTICOS:

15 JUEGOS DE ROLLCAGE
20 JUEGOS DE POPULOUS
5 JUEGOS DE C3 RACING +
5 RELOJES DE INFOGRAMES
10 MUÑECOS OFICIALES
DE BICHOS

TRUCOS Y GUÍAS

CRASH BANDICOOT 3
TOMB RAIDER 3
TOCA 2
FIFA 99

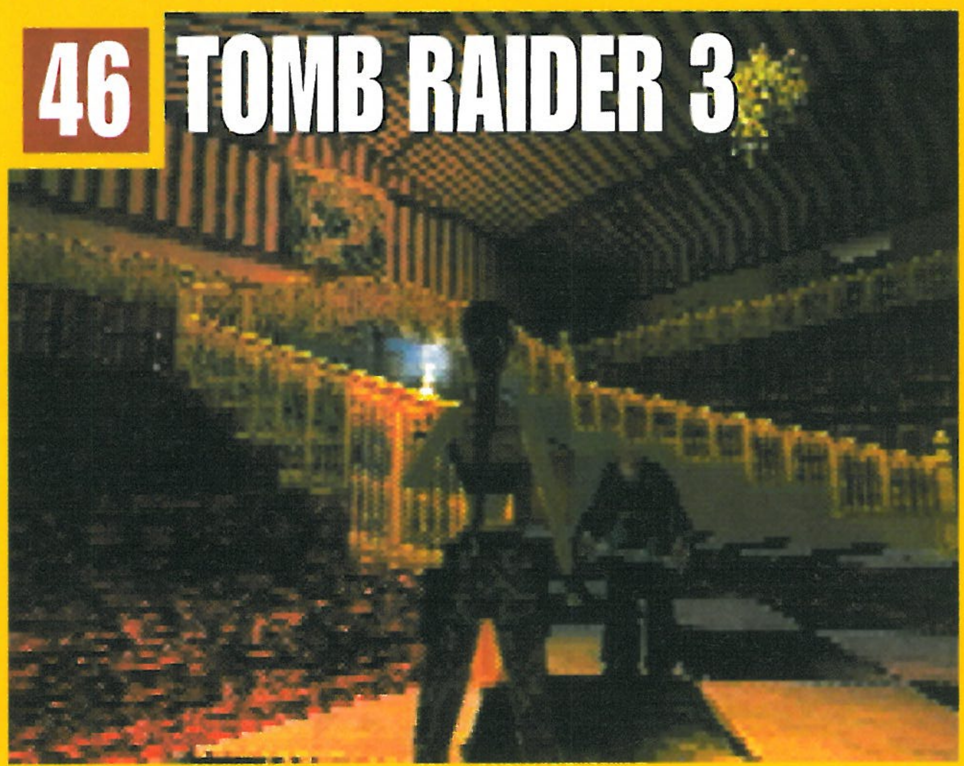
Y TODO POR 375 PESETAS



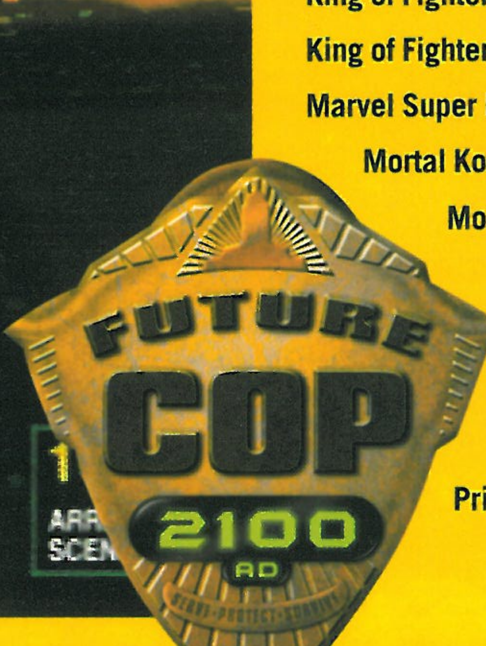
¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo

46 TOMB RAIDER 3



50 FUTURE COP: L.A.P.D



¡Trucos!

Pequeños trucos

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N.º 20 ● Puntuación: 95%

Tomb Raider 3

● Nuestra súper guía ya te mostraba el juego completo, pero aquí tienes más secretos para no fracasar.

¿Te crees que ya has completado Tomb Raider 3? Piénsalo bien. Como mucho, habrás visto algunos de los secretos mientras viajabas, pero seguro que no más de la mitad. Nos apostamos lo que quieras. Así que será mejor que abras bien los ojos y te empapes de los tesoros que te presentamos a continuación. Aquí tienes todos y cada uno de los secretillos de la aventura completa. Palabra

HOGAR DE LARA — DOS SECRETOS

NOTA: Esta guía para dar con todos los secretos de *Tomb Raider 3* debe utilizarse de la mano de la guía que publicamos en los números 20 y 21 de *PlayStation Power*. Se supone que el jugador ya conoce el perfil de los niveles.

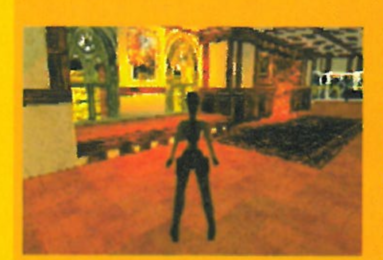
La sala de trofeos

En su mansión hay una sala secreta de trofeos repleta de artefactos de las otras aventuras de Lara. Sobre el trampolín de la piscina hay un interruptor. Acciónalo para abrir un hueco secreto en el vestíbulo principal de la casa. Dentro hay otro interruptor. Acciónalo y justo detrás de ti se abrirá una puerta, en la parte frontal del vestíbulo en el que te encuentras. Tienes el tiempo justo, así que deberás actuar con rapidez. Da media vuelta y empieza a correr. No hagas un *sprint* hasta que estés a una cuarta parte del camino y en ese momento, cuando ya casi estés, pulsa el botón de salto al mismo tiempo para rodar bajo la puerta. Dentro.

La llave de la pista de carreras

En el ático, empuja la caja móvil dos veces. Ve a la biblioteca y empuja el libro de la librería de la derecha para apagar el fuego. Sube por la chimenea y empuja la caja dentro del muro más apartado para abrir el camino que te devolverá al ático. Acciona el interruptor de esta zona secreta y corre de vuelta al vestíbulo de la entrada a la mansión. La puerta que hay bajo la escalera se abrirá durante un tiempo limitado, así que deberás actuar con rapidez.

Una vez dentro, baja al acuario y alinea la caja con el agujero del tejado. Nada hacia la derecha del acuario y recoge la Llave de la Pista de Carreras. Ve hacia el patio que hay delante de la mansión y verás que la Pista de Carreras está donde había un laberinto en *TR2*.



INDIA

Jungla

Secreto 1

Antes de deslizarte por la rampa echa un vistazo a tu derecha. Verás una cornisa verde. Cuando te deslices dirígete hacia ella. Quédate en el borde de la cornisa y salta hacia la punta de la roca amarilla de la derecha. Si te agachas podrás ver la escopeta que hay debajo.

Secreto 2

Cuando te deslices por la colina, antes de llegar a unos pinchos, tu descenso parará de sopetón en un tramo de tierra. Desde aquí, salta a la izquierda y deslízate al lado de un muro. Olvídate del pedrusco y recoge el botiquín grande. Desde la cornisa del pedrusco camina hacia la derecha del árbol. Salta desde aquí y, en el aire, gira a la izquierda. Después del árbol hay un cristal para guardar la partida y algo de munición.

Secreto 3

En la zona de las arenas movedizas que hay en la cuenca de la cuesta hay un cristal para guardar la partida. Desde aquí encarámate sobre la columna que hay tras el cristal y recoge los ítems que encontrarás en el hueco.

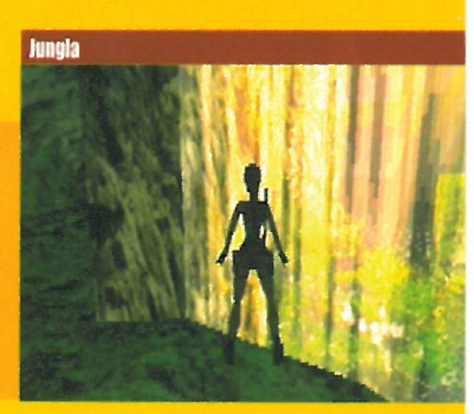
Secreto 4

En la zona del árbol gigante caído (que sirve de rampa) puedes dar con una cámara secreta que hay dentro del tronco. Desde el borde de la cornisa puedes saltar hacia adelante y agarrarte al borde de la entrada a la cámara secreta.

Secreto 5

Tras el túnel oscuro del canto rodado hay un mono y un interruptor. Mata al mono y salta sobre el interruptor de la izquierda. Hay una cornisa con algo de munición.

Jungla





● *Todas las armas, botiquines, bengalas y cristales para guardar la partida.*
Pulsa con rapidez L2, R2(2), L2(4), R2, L2, R2(2), L2, R2(2), L2(2), R2, L2(2), R2 durante la partida. Lara chillará para confirmar que la entrada del código es correcta.



● *Salto de nivel*
Pulsa con rapidez L2, R2, L2(2), R2, L2, R2, L2, R2, L2(4), R2, L2, R2(4), L2 durante la partida. Lara dirá «No» para confirmar que la entrada del código es correcta. Ahora ya puedes elegir el nivel que prefieras.

INDIA (CONT)

Ruinas del templo



Secreto 6
Tras superar la trampa del canto rodado hay unos setos. Detrás hay un agujero en el suelo. Métete dentro agarrándote a la primera cornisa y después a la segunda para recoger los ítems.

Ruinas del templo

Secreto 1
Después de superar el salón repleto de barro llegarás a una estancia en la que hay dos monos y un bloque que puedes empujar. Empújalo de modo que puedas llegar a la cornisa alta.
Desde aquí, puedes saltar y agarrarte a una escalera. Súbela, recoge los ítems y acciona el interruptor. ¡Bien hecho!

Secreto 2
Cuando hayas atravesado a nado la cámara sumergida y accionado los dos interruptores subacuáticos de la zona despejada, vuelve atrás y busca una abertura en el techo más o menos a medio camino. Emergerás en una sala enorme en la que hay un interruptor en la pared del estanque. Toma aire, acciónala y déjate llevar. Cruza el estanque a nado hacia la puerta que permanecerá abierta por poco tiempo. Podrás recoger tres ítems. La puerta se abrirá cuando los tengas en tu poder.

Secreto 3
Cuando hayas recogido la segunda Llave Ganesha acciona la palanca para llenar la piscina y vuelve a la sala de las dos cuchillas oscilantes. De un salto cruza el abismo. Quédate en esta esquina para poder acceder a la zona de abajo. Desde la esquina en la que has caído al foso, arrástrate por las plantas rasuradoras hasta llegar a un claro.
Avanza por el túnel y ve pegado al muro de la izquierda hasta que debas arrastrarte de nuevo. Dispara a la cobra y recoge todos los ítems.

El río Ganges

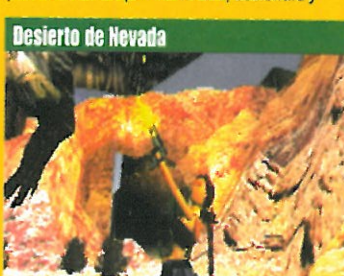
Secreto 1
Tras conducir durante un rato la moto de cuatro ruedas llegarás a un pequeño foso. Baja de la moto y podrás ver una escalera que desciende. Baja y recoge los ítems secretos.

Secreto 2
Mientras montas la moto llegarás a una sala enorme en cuyo centro hay un agujero rectangular considerable y una rampa que se eleva por la derecha. Ve por ella y saldrás a una zona sin tejado. Mira a la derecha y verás una cornisa en penumbras con arpones y un cristal para guardar la partida.

Secreto 3
Antes de abandonar definitivamente la moto, deberás ejecutar una serie de saltos complicados en algunas rampas. Tras el último gran salto te encontrarás en lo alto de un risco. A tu izquierda hay una cornisa que te conducirá a otra zona secreta. Avanza por la cornisa superior que hay al lado del risco alto. Corre y salta hacia una cornisa que cruza el gran abismo. Para conseguirlo debes dominar a tope el mando de control. Corre y salta hacia la rampa más cercana, luego salta con rapidez y agárrate al borde. Arrástrate dentro de la zona secreta y recoge los ítems extra. PSP

NEVADA

Desierto de Nevada







Desierto de Nevada

Secreto 1
Cruza el pequeño estanque que encontrarás nada más empezar. Al final hay un pasadizo. Empuja el bloque y sigue por la senda. Desde la plataforma central de los dos saltos en carrera puedes colgarte y dejarte caer en una zona libre de alambradas. Mata a las serpientes y recoge los ítems que escondían.

Secreto 2
Llegarás a un cañón aún más grande en cuyo extremo hay unas cataratas. En la dirección opuesta a las cascadas hay un sendero. Sigue esta ruta y llegarás a una zona de saltos complicados. Al final alcanzarás una cornisa elevada. Corre y atraviesa de un salto el cañón para llegar a una cornisa que hay al otro lado. Ve hacia el extremo derecho de la escalera y después déjate caer y agárrate a la cornisa de debajo. Deslízate hacia la derecha. Sube a la cornisa para recoger tu premio. Y ya lo tienes.

Complejo de alta seguridad

Secreto 1
Tras escapar de tu celda y acabar con el vigilante, busca la celda en la que hay una caja que bloquea un pasadizo y empújala. Utiliza el espacio angosto y empuja la segunda caja. Después empuja la primera por el pasadizo. A continuación, la segunda hacia atrás dos veces. Vuelve arrastrándote y llegarás al botiquín pequeño.

Área 51

Secreto 1
Cerca de la salida hay una palanca que abrirá una trampilla por la que Lara caerá a otra zona. A tu izquierda, más o menos por la columna, verás a un vigilante que va hacia la alarma. Mátalo o sellará una zona secreta. Déjate caer en el foso (que por el suelo tiene una rejilla) y acciona la palanca. Se abrirá una trampilla y caerás a otro nivel. Si has matado al vigilante se abrirá un espacio angosto con una rejilla. Es la entrada a otra parte del complejo.

Secreto 2
Cuando hayas recogido el disquete y lo hayas introducido en el ordenador, salta sobre los rayos de seguridad. Corre y salta entre los dos misiles. Salta hacia atrás desde lo alto de la subida. Mata al vigilante y luego sube a su cornisa y recoge la Llave de acceso al hangar. En el otro extremo de la cornisa, baja a la plataforma que hay detrás del torno. Dispara a la rejilla de la pared que hay al otro lado del torno y entra en el túnel. Avanza por el pasillo para dar con los ítems extra.

Secreto 3
En la pasarela que hay sobre el platillo volante, supera la pasarela que sale del platillo, corre, salta y agárrate a la puerta abierta. Desde las vigas superiores puedes entrar en un vestíbulo que conecta con el gran acuario. Hazte con el cristal para guardar la partida. PSP

PEQUEÑOS TRUCOS

«Trucos. No puedo vivir sin ellos.» Eso es lo que le dijo uno de nuestros más fieles lectores a su preocupado psiquiatra mientras divagaba tumbado en el diván. Este mes, te presentamos... los *beat 'em up*.

Battle Arena Toshinden

Juega como Gaia
En la pantalla de títulos, en la que las opciones pasan a la velocidad del rayo, pulsa Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda, Cuadrado. Deberías oír la palabra «Fight» (Lucha). En la pantalla de selección de personaje, destaca a Eiji, mantén pulsado Arriba y presiona cualquier botón de ataque.

Juega como Sho
En primer lugar, introduce el código de Gaia y deja que el juego inicie una demo. Pulsa Start en el mando 2 para volver a la pantalla de títulos, y cuando aparezcan las palabras, pulsa Izquierda-Derecha, Derecha-Derecha, Izquierda y luego Cuadrado (en el Pad direccional). Deberías oír «Fight» y el texto se volverá de color azul. A continuación ve a la pantalla de selección de personaje, elige a Kayin y pulsa Abajo y Cuadrado.

Battle Arena Toshinden 2

Juega como Gaia
Para acceder al último Jefe, pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba + Triángulo en la pantalla de títulos.

Battle Arena Toshinden 3

Selección aleatoria de personaje
En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado L1 + L2 + R2 + R1 para elegir un personaje al azar.

Bio F.R.E.A.K.S

Perspectiva en primera persona
Mientras luchas mantén pulsado L2 + R2 y presiona la dirección contraria a la dirección que encara tu jugador. Para desactivarlo, mantén pulsado L2 + R2 y pulsa Abajo.

Bloody Roar

Personajes pequeños
Mientras estás en la pantalla de selección de personaje, mantén pulsado R2 y elige a un personaje con el botón Círculo.

Bushido Blade

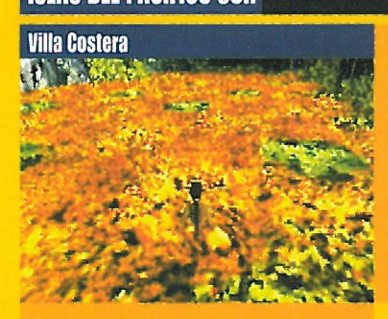
Activa a Katze
Para poder jugar con el terrible Jefe de la pistola (Katze), gana el modo Tajo (Slash) en el nivel más duro sin continuar. Sólo podrás elegirlo en el modo dos jugadores.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

ISLAS DEL PACÍFICO SUR

Villa Costera

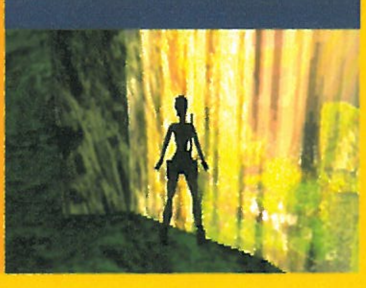




Villa Costera

Secreto 1

En cuanto empieces el nivel, cruza a nado el lago y sal del agua en la roca del botiquín pequeño. Da la espalda a la costa y podrás ver varias rocas planas a lo largo de los riscos. Corre, salta y agárrate al borde de la cuesta; después deslízate hacia la derecha para llegar a suelo llano. Ahora ejecuta un salto en carrera para llegar a la plataforma lejana y recoger la munición para MP5. Genial.



Secreto 2

Cuando hayas encontrado la primera Piedra Serpiente, verás que hay una cornisa oculta por el follaje en el extremo opuesto de la rama sobre la que estás. Encarámate para dar con más munición.

Secreto 3

Ve por el camino central que cruza las cabañas del poblado después de utilizar la Piedra Serpiente. Mira a la derecha y enciende una bengala. De este modo, podrás ver un alijo escondido.

Secreto 4

Después de meterte por el agujero de la cabaña, corre y salta desde el sector más elevado del vestíbulo para esquivar la trampa. En la cueva grande, sube a por la antorcha. Ten cuidado con el nativo de los dardos y la cerbatana. Desde la cornisa que hay al lado de la antorcha deslízate como un mono cruzando la cueva. Déjate caer en la cornisa inferior y trepa a las rocas verdes que tienes a tu derecha. Sube a la esquina que hay sobre el camino de entrada. Deslízate como un mono en la dirección del cristal para guardar la partida. Pega la espalda a la pared y salta hacia adelante para caer sobre la rampa. Salta sobre el foso que hay al final de la rampa para alcanzar la cornisa. En el puente, gírate y mira a la derecha. Corre, salta y agárrate a un lado. Sube y avanza por las cornisas hasta dar con la munición.

Lugar accidente

Secreto 1

Tras utilizar el mapa de los pantanos para superar las plataformas de las azucenas, no ejecutes el salto final desde el pantano. Salta hacia la izquierda y encarámate para entrar en la cámara pequeña y recoger así el secreto.

Secreto 2

Cuando hayas conseguido disparar al Raptor para que su cadáver caiga dentro del riachuelo y mantenga ocupadas a las pirañas, salta y agárrate de la rama alta. Ten cuidado al caminar por la rama irregular y recoger los ítems. Tendrás que ir a por ellos para saber qué son.

Secreto 3

Tras accionar el segundo interruptor en el nido del T-Rex y hacer que los tres Raptors vayan a por el T-Rex, da media vuelta y colócate de espaldas al T-Rex. Salta y agárrate a cualquiera de los extremos de la rama alta desde la cornisa de abajo. Recoge el botiquín y las bengalas que hay en la rama del árbol. Más fácil no puede ser.

Madubu Gorge

Secreto 1

Cuando hayas cruzado el río por las barras colgantes, llegarás a una catarata. Crúzala y aparecerás ante una colección de ítems que puedes recoger. Te sugerimos que procures no dejar ni uno.

Secreto 2

Mientras desciendes con el kayak llegarás a otra cascada. Detrás de este salto de agua hay un cristal para guardar la partida. Somos tan buenos que no te lo mereces.

Templo de Puna

Secreto

Tras esquivar el enorme pedrusco, entra en la sala. Aparecerá un nativo por la derecha, al lado de la puerta del Jefe. Un poquito más adelante irrumpirán dos enemigos más por la izquierda.

Sube por la larga escalera. En el momento en el que empieza a retroceder, se abre un portal en lo alto. Apenas si puedes percatarte con tanta oscuridad. Salta desde la escalera hacia la pared y deslízate hacia la izquierda para llegar a la abertura. En la sala oscura, enciende una bengala y recoge la munición escondida. PSP

LONDRES

Muelles del Támesis

Secreto 1

Al principio del nivel salta sobre el techo inclinado de tu derecha. Baja de un salto a la plataforma inferior y salta sobre el contrapeso de la grúa y utiliza la escalera. Avanza por el camino que conduce al techo inclinado. Debes saltar a la abertura central para esquivar la alambrada. Cruza la alambrada y mata a las ratas antes de recoger los ítems.

Secreto 2

Tras quitarle la Llave de la salida de humos al tipo malo muerto, vuelve a la cornisa. Agárrate a la esquina de la cornisa sobre la que estás y déjate caer. Pulsa el interruptor para abrir la salida. Cuando estés al lado de la trampilla verde que hay fuera, puedes accionar la palanca del muro de la derecha y luego caer al nivel de abajo. Cuando hayas matado al cuervo utiliza la cornisa que apenas si se ve para desplazarte a la derecha. Hay dos espacios angostos repletos de ítems escondidos.

Secreto 3

En lugar de meterte en el agujero que resulta accesible gracias a la sala de salida de humos, salta y agárrate a la cornisa; encarámate cerca de la munición. Mira a tu izquierda. Camina sobre la cuesta, deslízate y déjate caer a la cornisa pequeña que hay debajo. Déjate caer y recoge el cohete antes de volver a subir por el agujero del camino. Vuelve de un salto por donde has venido, agárrate y déjate caer por el agujero desde allí. Es más fácil de lo que parece en un principio.

Secreto 4

En la cúpula de la catedral, empuja el bloque móvil lo poco que puedas moverlo y trepa a la superficie que hay encima. En el lugar en el que encuentres un botiquín pequeño, corre y salta por el muro que hay sobre la rampa lejana y recoge la Llave de la catedral.

Secreto 5

Justo después del Secreto 4 y antes de tomar el camino de salida, mira a la izquierda y verás una extraña grieta en la valla. Baja por la escalera y avanza por el camino que desciende. Hazte con el botiquín grande.

Aldwych

Secreto 1

En el largo túnel vertical de la perforadora, agárrate y déjate caer. Desde la plataforma que se hunde salta hacia la izquierda. Mientras te deslizas, salta y agárrate a la cornisa. Desplázate hacia la derecha mientras desciende la perforadora. Déjate caer desde el extremo derecho de la cornisa sobre la que estás. Tírate y agárrate al borde de la rampa. Encarámate y ejecuta un salto hacia atrás, girando en el aire, para agarrarte a la cornisa. Agárrate y déjate caer sobre la cornisa inferior. Recoge el cristal para guardar la partida.

Secreto 2

A media ascensión de la escalera que conduce al andén de la estación, dispara a la rejilla y aparecerá un montón de ítems.

Secreto 3

Cuando hayas cruzado el control de entradas, utiliza la Estrella adornada que hay delante de la puerta cerrada. Recoge los extras que hay dentro.

Secreto 4

Cuando hayas cruzado la sala roja y el vestíbulo oscuro, utiliza el paso elevado para dirigirte al sector inferior de las vías. Verás que se ha abierto una trampilla en la sala roja. No dejes ni uno solo de los ítems.

La verja de Lud

Secreto 1

Después del encuentro con los Inmortales y de superar la sala del techo de pinchos que desciende, déjate caer en la sala de la alambrada y crúzala con cuidado. Encarámate por la amplia abertura de la grieta y entra en la zona oscura. En el techo hay un agujero que te servirá de salida.

Secreto 2

Cuando llegues a la cámara alta y estrecha que está repleta de redes por las que escalar, trepa a la zona que está iluminada por una luz roja. Ejecuta un salto hacia atrás desde la tira que hay en la zona de las redes y la luz roja, gira y agárrate a la escalera. Sube, déjate caer y agárrate con mucha rapidez de modo que Lara cuelgue de la cornisa. Desde esta posición puedes encaramarte a la cornisa.

Muelles del Támesis







● *Todos los secretos*
Pulsa con rapidez L2(5), R2, L2(3), R2, L2(3), R2, L2, R2, L2(2), R2, L2(2), R2, L2(2) durante la partida. Lara dirá que no al código correcto. Al activar este código también tendrás acceso al nivel extra Todos los santos.

● *Llave de la pista de carreras en la mansión*
Pulsa con rapidez R2, L2(3), R2, L2(6), R2, L2(5), R2, L2(2) durante la partida.

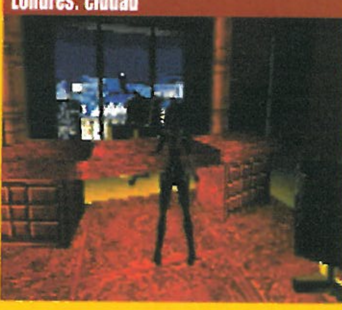
● *Salud a tope*
Pulsa con rapidez R2(2), L2, R2, L2(6), R2, L2(3), R2, L2(5) durante la partida. Y ya lo tienes todo.



LONDRES (CONT)

Secreto 3
Cuando te hayas servido de las barras colgantes para caer sobre la cabeza de la Esfinge, da media vuelta y mira hacia abajo y hacia la izquierda. Ve hacia el extremo y sitúate en línea con el punto más bajo del tejado. Salta hacia atrás y luego ejecuta un salto a pies juntillas hacia adelante. Caerás sobre una cornisa en la que hay un botiquín pequeño. Desde aquí salta a la columna más próxima. Desde la columna corre, salta y agárrate al borde de la rampa. Encarámate, deslízate y salta hasta la cornisa en la que veas el cristal para guardar la partida.

Secreto 4
Bajo el lugar en el que te encuentras para dar con el Secreto 4 mata a los malos y recoge la munición. Debes recolocar las cajas que hay sobre la puerta. Utiliza el frontal de la primera caja para trepar a un salón superior. Desde ahí puedes reorganizar las cajas y descubrir un secreto.


Londres, ciudad

Secreto 5
En el pasadizo sumergido, la zona se amplía. Sigue buceando hacia la derecha. Puedes salir a la superficie en la zona que encuentres tras otro giro a la derecha. Debajo hay una sala en la que debes accionar una palanca. Al lado de esta sala con la palanca que abre la trampilla hay una pequeña grieta en la pared. Recoge lo que hay dentro.

Secreto 6
Después de dar con el Secreto 5, vuelve a nado hasta pasar la entrada sumergida que da a la zona más amplia y sigue por el pasadizo estrecho. A tu derecha hay una cornisa. Bájate y manténte en la zona baja.
Debes evitar que el buceador cierre la zona secreta que hay bajo el agua y seguir por la derecha. Busca el túnel sumergido que te permite salir de este tramo.

Ciudad

Secreto
Al salir de la oficina trepa por la parte más alejada de la zona y utiliza las barras colgantes para llegar al otro lado del edificio. Cuando estés allí mira hacia la parte izquierda de la plataforma sobre la que te encuentras y verás una pequeña abertura.
Sitúate en el borde, déjate caer antes de agarrarte de nuevo a la cornisa y encarámate en la zona secreta. PSP

ANTÁRTIDA

Antártida

Secreto 1
Una vez en cubierta, sal a la pasarela que hay al lado del acantilado. Verás una abertura en la pared del acantilado. Salta con agarre hacia la abertura desde el borde de la cubierta y recoge los ítems.

Secreto 2
Cuando utilices el bote neumático del barco, amárralo cerca de la cornisa, unos cuantos metros dentro del túnel, y salta a tierra firme. Deslízate, salta desde la rampa y agárrate a una cornisa que hay sobre tu cabeza. Enciende una bengala para ver lo que haces. Ve hacia la derecha. Recoge el botiquín grande y vuelve atrás por el espacio angosto.

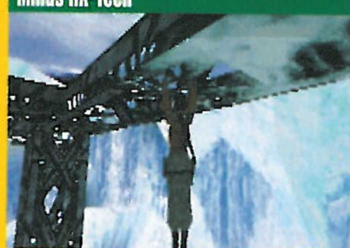
Secreto 3
Cuando tengas la llave de la cabaña utilízala en la que hay cerca del barco para conseguir bengalas y un cristal para guardar la partida.

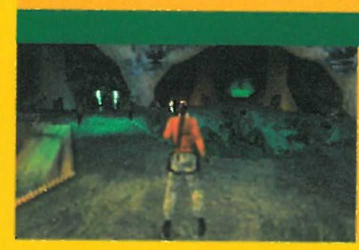
Minas RX-Tech

Secreto 1
Sube a lo alto de la sala de control y déjate caer para desplazarte por la cornisa posterior. En la escalera, baja a Lara hasta que se cuelgue de las manos y luego reincorpórala de modo que sus talones cuelguen de la parte baja de la escalera. Salta, gira y agárrate. La pequeña cámara que hay tras la sala de control esconde el primer regalo del nivel.

Secreto 2
Cuando te hayas servido de la palanca para echarle el guante a la batería, vuelve a la zona en la que se encontraba el primer secreto. Ahora podrás ver que se ha abierto otra puerta en la zona pequeña. Dentro hay más ítems.

Secreto 3
Cuando hayas usado el sumergible y hayas hecho unos largos congelados por los pasadizos subterráneos, te encontrarás con otro soldado armado con un lanzallamas. Déjate caer sobre la cornisa que hay bajo el puente. Mata a los dos mutantes. En el abismo, salta hacia atrás y hacia delante. El último salto hacia la esquina del abismo te permitirá el acceso al último secreto del nivel.


Minas RX-Tech



Ciudad Perdida de Tinnos

Secreto 1
En el puente largo y roto puedes correr y saltar y caer sobre plataformas invisibles para llegar al nido de avispones que hay en el lado derecho. Desde la plataforma invisible más próxima puedes correr, saltar y agarrarte a la abertura del nido.

Secreto 2
Tras el tramo de los cuencos oscilantes de bolas de carbón en llamas, llegarás a un sector en el que deberás desplazarte como un mono por la parte baja de algunas plataformas. Después tendrás que manipular la altura de algunas plataformas accionando ciertas palancas. Baja a la pasarela y ve hacia la izquierda por la pared. La palanca de la derecha es un interruptor cronometrado que conduce a un secreto. Debes abrir la salida de la sala antes de accionarla. Cuando consigas abrir la salida que conduce a la sala más amplia guarda la partida. Acciona la palanca y corre por la pasarela. Sal por la izquierda y caerás sobre una cornisa. Cuélgate y déjate caer al suelo. Acciona la palanca y corre por la sala de la columna de luz. Sube por la escalera y vuelve a pasar el tramo del carbón en llamas. Cruza el puente y salta por la cara del risco hacia la derecha. Baja hasta el fondo. Verás un cristal para guardar la partida. Recógelo y acciona la palanca para salir.

Secreto 3
Si utilizas la palanca en la sala del *puzzle* de la tierra podrás trepar a un bloque enorme que hay al lado de los carbones en llamas después de recoger la máscara oceánica.

Nivel secreto

Todos los santos
Si has completado el juego con todos los secretos ahora puedes acceder a un nivel secreto llamado Todos los Santos *(All Hallows)*. Guarda la partida después de completar los niveles normales y accede a Todos los Santos desde el menú. PSP

PEQUEÑOS TRUCOS

Cardinal Syn

Personajes ocultos
Introduce estos códigos en la pantalla de títulos cuando aparezca «Press Start» (Pulsa Start).

Kron: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, R1, R2
Bimorphia: Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado
Juni: Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Cuadrado
Khan: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo
Moloch: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Cuadrado
Mongwan: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo
Redempter: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo
Stygian: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo
Vodu: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Círculo

Criticom

Contraseñas

Nombre	Nivel 2	Nivel 3
Dayton	SIER	ETER
Delara	PHAN	KING
Demonica	GONE	WORL
Exene	SPHE	WING
Gorm	CHAM	MARV
Sid	ODTH	BATM
Sonork	PLAY	CHRO
Yenji	SPID	STAR

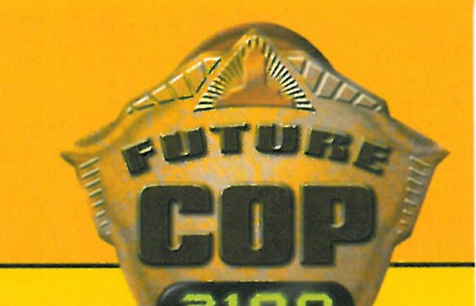
Dead Or Alive

Juega como Raidou
Para jugar una partida como Raidou (el último Jefe), gana el juego utilizando las características que vienen por defecto con cada jugador.

Juega como Ayane
Para poder jugar como Ayane, debes obtener todos los trajes del juego: 14 para cada fémina; cinco para cada hombre, y tres para Raidou.

King Of Fighters '95

Juega con los Jefes
Para jugar con todos los Jefes, elige «Juego en equipo» y decídete por «Sí» cuando te pregunten si quieres editar el equipo. Mantén pulsado Start y pulsa Arriba + Círculo, Derecha + Cuadrado, Izquierda + X, Abajo + Triángulo. Si lo haces bien, los Jefes aparecerán al final. Quizá debas intentarlo unas cuantas veces para que funcione.



● Analizado: PSP N.º 19 ● Puntuación: 82%

Future Cop:

Deshazte del código penal, transfórmate en un enorme y salvaje ingenio mecánico y dedícate a acabar con los criminales

ORGANIGRAMA

- Carga e Intro
  - Menú principal
    - Crimen de guerra
      - Pantalla de nombres
      - Pantalla de Selección de mapa
        - Clave
        - Guardar
        - Resumen de juego
        - Finalizar juego
        - Opciones
        - Seleccionar zona
          - Resumen de nivel
          - Pantalla de Selección de arma
          - Barra de carga
          - Jugabilidad
            - Perder
              - Nivel de recargas
            - Ganar
              - Película de desempate
              - Pantalla de mapa
    - Carga
      - Va a Pantalla de selección de mapa para asalto al recinto o crimen de guerra
    - Asalto al recinto
      - Pantalla de nombres
      - Pantalla de Selección de mapa
        - Guardar
        - Clave
        - Finalizar juego
        - Resumen de juego
        - Opciones
        - Seleccionar zona
          - Pantalla de Selección de arma
          - Barra de carga
          - Jugabilidad
            - Ganar
              - Pantalla de estadísticas
                - Nivel siguiente
                - Seleccionar vuelta a pantalla de mapa
            - Perder
              - Pantalla de estadísticas
                - Nivel de recarga
                - Seleccionar vuelta a la pantalla de mapa

¡TRUCO RÁPIDO!

● *Transformers*

Pulsando simultáneamoente L1 + R1 nuestros robots se convierten en un coche planeador. Seguro que ha muchos os recordará a los famosos transformers.

L.A.P.D.

CLAVES Y CÓDIGOS

Claves

Debes introducirlas en la pantalla de claves que se encuentra tanto en la pantalla de Mapa de crimen de guerra como en la pantalla de Mapa de asalto al recinto.

DISYFISLFY Completas todas las misiones de Crimen de guerra y Asalto al recinto.

DITIFISLFL Completas todas las misiones cerradas de Crimen de guerra y Asalto al recinto.

DYPYFASRHR Completas todas las misiones de Crimen de guerra y Asalto al recinto. Todas las armas de huevos de pascua.

SIFRGYBERR Misiones de Crimen de guerra o Asalto al recinto no completadas. Accedes a invencibilidad.



SYMRGOBRRL Misiones de Crimen de guerra o Asalto al recinto no completadas. Todas las armas de huevos de pascua.

DYSIFASRHY Completas todas las misiones cerradas de Crimen de guerra y Asalto al recinto. Todos las armas de huevos de pascua.

DYTIFASUHL Completas todas las misiones cerradas de Crimen de guerra y Asalto al recinto. Todas las armas de huevos de pascua. Accedes a invencibilidad

Debes saber que, una vez establecidas ciertas condiciones, no las puedes superar con claves, sino únicamente reiniciando la PlayStation.

Dichas condiciones son:
Una vez completadas todas las misiones cerradas de Crimen de guerra y Asalto al recinto.
Todas las armas de huevos de pascua.
Acceso a Invencibilidad. PSP



Códigos

Debes introducirlos en el menú de Opciones mientras juegas. Destaca Volumen Sonido FX: y escribe el código. Después destaca salir y selecciona «Sí». Si el código se ha introducido de forma correcta, la pantalla de Opciones parpadeará una vez en lugar de desaparecer, y la jugabilidad continuará con normalidad.

[] = Cuadrado **O = Círculo**
X = X **S = Select**

[] S O X	Recargar escudos
[] O[] O X S X S	Salir con éxito
[] S O X X O S []	Jugador azul=>Negro
[] O S X S X O []	Recargar arma 0
O X S [] O X S []	Recargar arma 1
[] S[] O S X	Recargar arma 2
O O O X X X O S	Reforzar arma 0
[] [] [] O X O X	Reforzar arma 1
[] O [] S X [] O	Reforzar arma 2
O [] O X S [] X	Añadir 200 puntos (Asalto al recinto)
O O S S O S X []	Invencibilidad





PEQUEÑOS TRUCOS

King Of Fighters '96

Juega como Goenitz y Chizuru
En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado Start, presiona Arriba + Círculo, Derecha + Cuadrado, Izquierda + X, Abajo + Triángulo. Además, si juegas como KYO, IORI y CHIZURU verás un final oculto.

King Of Fighters '97

Equipo Orochi New Faces
Para jugar con el equipo Orochi New Faces pulsa L1 + R1 a la vez. La pantalla volverá a iniciarse y reaparecerá con cinco personajes más disponibles.

Marvel Super Heroes

Juega con Dr. Doom
Para jugar con Dr. Doom debes hacer lo siguiente:

1. Bate el juego en cualquier nivel de dificultad.
2. Selecciona el Modo Arcade.
3. Asegúrate de que el cursor está sobre Spiderman (Capitán América para el jugador 2).
4. Ahora pulsa Abajo, después mantén pulsado Abajo y luego pulsa y mantén pulsado patada suave, patada media y por último patada fuerte en este orden, mientras mantienes los anteriores presionados.
5. Ahora ya puedes jugar con Dr. Doom.

Mortal Kombat 3

Pantalla de opciones
Cuando aparezca una pantalla de Historia, pulsa X, L1, L2. Presiona Start para ir a la pantalla Kombat Kube y a continuación pulsa Arriba para que aparezca un signo de interrogación. Elígelo para tener acceso a algunas opciones especiales.

Más opciones
En la pantalla de marca registrada, pulsa Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Deberías oír a Shao Kahn diciendo «You will never win» (Nunca ganarás). Pulsa Arriba cuando aparezca la pantalla con el logo giratorio de *MK3* dentro del cubo que dice «Kombat». Aparecerá un signo de interrogación. Utiliza esta opción para conseguir un montón de trucos, entre los que se incluyen jugar con Smoke y un número ilimitado de créditos.

Mortal Kombat 4

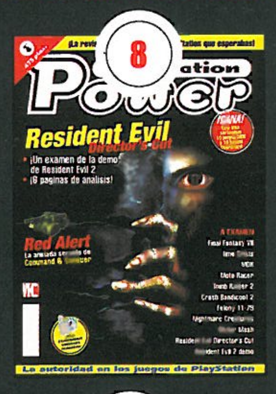
Menú de trucos
1. Empieza una partida para dos jugadores.
2. En la Pantalla de Kódigo de Kombate introduce el kódigo 302 213.
3. Cuando haya empezado la pelea, sal del juego y vuelve a la pantalla de opciones.
4. Destaca la pantalla versus activada y mantén pulsado correr y bloquear durante diez segundos. Cuando haya pasado la mitad del tiempo oirás una risa, y luego aparecerá el menú de trucos.

Mortal Kombat Trilogy

Menú ?
En la pantalla de Opciones mantén pulsado L1 + L2 + R1 + R2 + Arriba hasta que la pantalla tiemble. Después ve al signo de interrogación verde y te ofrecerá nuevas opciones entre las que escoger.

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE





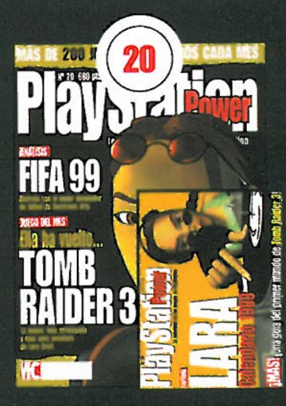














PlayStation Power

Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐

14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation


54

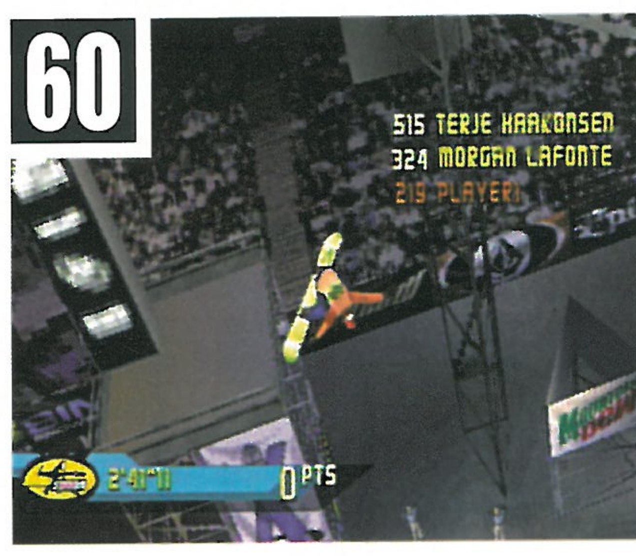

70


75


72


54


74



60

PlayStation Power te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

Análisis

Ojos de serpiente

PlayStation Power ¡Genial!

Metal Gear Solid



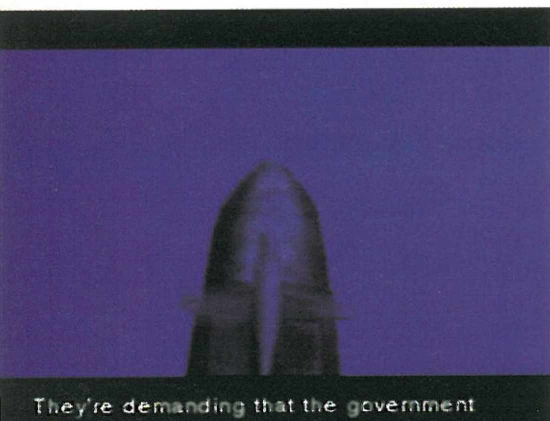
▲ En *Metal Gear Solid* hay más cuñas de acción de primera calidad y más escenas inolvidables que en la mayor parte de las películas de Hollywood. Si dependiera de nosotros, recibiría un Oscar.

▲ Tiene toda clase de armas y puede hasta con un helicóptero, un tanque o cualquier francotirador. Pero Snake también necesita un tentempié de vez en cuando.

Disponible: **Abril** Precio: **9.490 pesetas**	Jugador: **1** Editor: **Konami**	Fabricante: **Konami** Distribuidor: **Konami**	Compatible con: **Tarjeta de memoria/Dual Shock**

Un gran argumento Presta atención

● La historia de la misión de Snake es totalmente brillante, con más giros y vueltas que un circuito de carreras. La secuencia inicial pone las cosas en su lugar, así que no te la pierdas.



▲ Fox Hound, la banda de malvados especialmente entrenada, ha tomado unas remotas instalaciones nucleares en Alaska.



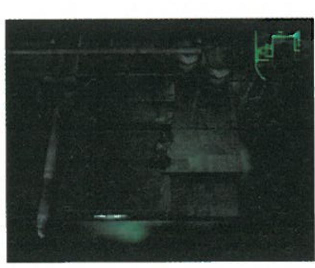
► El gobierno contrata a Solid Snake para infiltrarse en la base con un submarino monoplaza lanzado desde un submarino estadounidense a pocos kilómetros de la guarida de los terroristas.



▲ Puesto que se trata de una misión secreta, Snake trabajará en solitario.



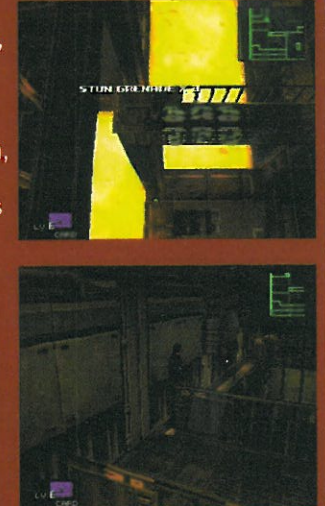
▲ El término nunca estuvo tan bien empleado: auténtica acción de espionaje táctico.

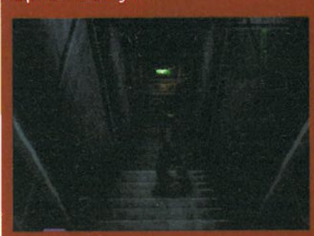


▲ Y, por fin, tomas el control. ¡Adelante!

La espalda contra la pared

● La sección de la caldera está avanzada en la historia, pero aún tendrás que hallar nuevas formas de seguir progresando en esta aventura. Explorarás la zona, no hallarás una salida y volverás a mirar. Recordarás una de las primeras habilidades de Snake (apenas usada) que aprendes y…





▲ Se producen todo tipo de situaciones pegajosas tras bajar por esta escalera.



▲ ¿Dónde está la salida? ¿Hemos olvidado algo?



▲ Sólo es un pequeño abismo, pero si alguien puede negociarlo, ése es Solid Snake.



▲ ¡Al suelo! He dicho que bajes. Me están acribillando.



▲ Hasta el más duro de los agentes secretos necesita un hombro sobre el que llorar.

▲ Fíjate en las instrucciones.

◀ Las imágenes dibujadas en *Metal Gear Solid* son un cambio que se agradece. Además todo tiene mucho más estilo. Nos encanta.

Solid Snake (no es su verdadero nombre) anda por ahí en una misión. Abróchate el cinturón porque empieza la acción

Cuando vimos la versión japonesa de *Metal Gear Solid,* hace unos pocos meses, el trabajo fue inmenso para reunir nuestros restos, que quedaron esparcidos por una amplia zona. Su impacto fue tal que nos hizo añicos.

A pesar de los recelos iniciales suscitados por la ingente cantidad de texto y voces en japonés, al cabo de unos minutos de haberlo cargado era evidente que la combinación de brillantez técnica, gráfica y jugabilidad serían suficientes para romper la barrera lingüística. Pero, no nos malinterpretes, estamos encantados con la versión en español.

Si preguntas a cualquiera que tenga en su poder una versión recién importada, te dirá que por este juego vale la pena mejorar tu máquina al máximo. Pero la mayoría de los consoleros españoles siguen esperando (con gran impaciencia y el dinero a punto) hasta que salga al mercado la versión PAL y ¡en español! Tranquilo, ya queda menos. Nosotros nos hemos visto obligados a analizar en el último momento la versión inglesa del juego, ya que la versión en español ha sufrido todavía un pequeño retraso.

Pero empecemos por el principio. Eres Solid Snake, agente secreto y ex miembro de la fuerza especial FOX HOUND, a quien han conseguido sacar del retiro para frustrar los planes del resto de la vieja unidad, que ahora cuenta con capacidad nuclear con la que amenazan al mundo a menos que se dé satisfacción a sus demandas. Tienes que detenerlos. Suena a disco rayado, a aventura estandarizada y a juego de acción basado en una película. Lo cual es totalmente cierto. Pero ahí es donde acaba todo lo que de juego común puedes hallar en *Metal Gear Solid.*



▲ Así que ¿pasará por aquí?

Inter-ACTIVO

Desde las primeras escenas es evidente que *Metal Gear Solid* es un juego muy especial. Aún están los créditos en pantalla cuando Snake (tras una larga, absorbente y nada aburrida secuencia inicial) se quita las pantuflas y se dispone a entrar en acción. Y siguen en pantalla durante las numerosas escenas de vídeo que van apareciendo tras el primer fragmento de acción. Es lo más cercano a una película interactiva hasta que inventen algo que puedas conectar directamente a tu cabeza.

El primer escenario sólo dura un par de minutos y todo lo que tienes que hacer, según las instrucciones de la misión, es meterte en un ascensor escoltado por un par de terroristas a sueldo. Pero es el modo en que se desarrollan estas acciones el que te absorbe hasta dejarte pegado a la silla. Una rata corre mientras ga-

Raven… esa extraña sensación

● Una de las últimas confrontaciones con el enemigo antes del empujón final es el encuentro con Vulcan Raven al completo, con gran arma incluida.

▲ Esconderse detrás de esas cajas y escabullirse es la mejor forma de actuar. Es un tipo lento y podrás deshacerte de él con facilidad.

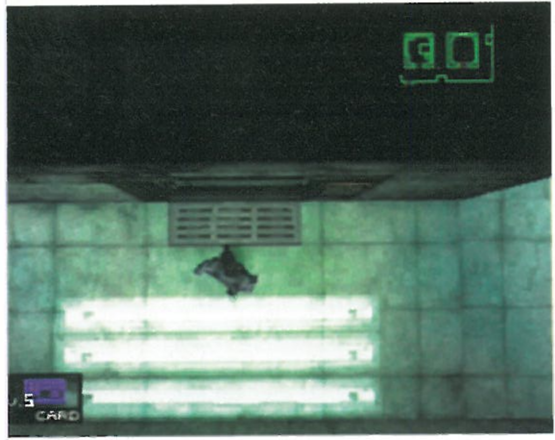
Análisis

Metal Gear Solid

PlayStation Power ¡Genial!

Rayos infrarrojos | Ponte las gafas térmicas

● Para evitar que se disparen las alarmas y alertar a los guardas, tendrás que ponerte las gafas térmicas que te permitirán ver los rayos infrarrojos.



▲ Una de las salas de almacenaje está infestada de rayos infrarrojos. Es mejor que vayas con cuidado y no te precipites.



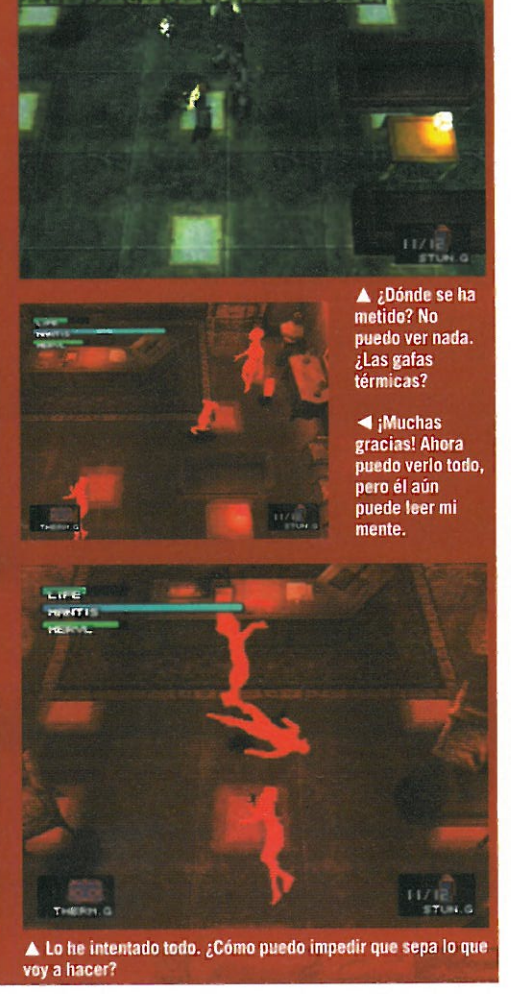
▲ A simple vista todo parece normal, pero no debes confiarte...



▲ ... ponte las gafas y lo verás todo de otro color. ¡Cuidado!

Alergias. ¿Será la primavera?

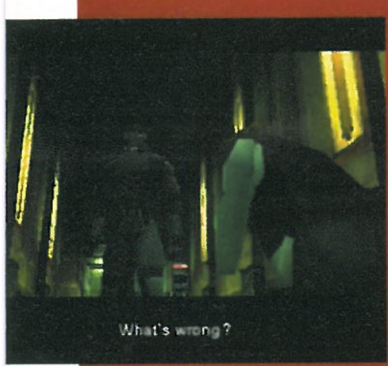
● Esta es una de nuestras partes favoritas. De repente, Meryl decide ser alérgica a Snake. Aparece Phsycho Mantis hecha un basilisco y avanzando hacia ti. Da igual lo que hagas, te evita. Puede leer tu mente. ¿Qué puedes hacer?



▲ ¿Dónde se ha metido? No puedo ver nada. ¿Las gafas térmicas?

◄ ¡Muchas gracias! Ahora puedo verlo todo, pero él aún puede leer mi mente.

▲ Lo he intentado todo. ¿Cómo puedo impedir que sepa lo que voy a hacer?



▲ ¿Estás bien, Mezza? ¿Qué ha pasado? Sabemos que es difícil intentar salvar al mundo.



▲ Gracias, mi amor. Te salvo la vida y así me lo agradeces. Muchas gracias.

teas hasta ponerte a cubierto al doblar la esquina. Con la espalda contra la pared intentas ver dónde están los guardianes. El radar muestra que estás fuera del campo de visión, pero de algún modo pueden verte y te eliminan en cuestión de segundos. Lo que vieron fue tu aliento. Debe de hacer mucho frío...

Punto de vista de Snake

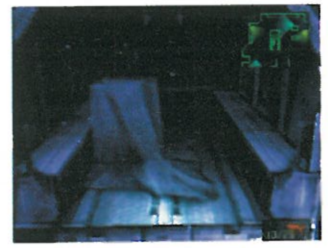
Con tan sólo un nivel ya te habrás enganchado. La visión de arriba a abajo, que persiste durante la mayor parte de la aventura, no causa problema alguno con la perspectiva y gráficamente es sublime (muy clara y detallada a la vez y sin fallo alguno a la vista).

Si cambias al punto de vista de Snake pulsando Triángulo, también te quedarás impresionado. Incluso hay un punto de vista en segunda persona, que entra en funcionamiento al empujar a Snake contra una pared. A veces éste te ofrece un punto de vista de los acontecimientos bastante útil. A medida que van pasando las cosas, el cambio de cámaras y de puntos de vista nunca llega a interferir en la acción. Es más, lo hacen más interesante.

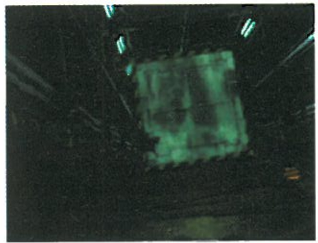
Táctica, espionaje y acción

Y a pesar de que el programa contiene algunas de las escenas más realistas que se pueden encontrar en un juego, es importante recordar las otras tres palabras clave: táctica, espionaje y acción. Eso de disparar contra un soldado Genome está muy bien pero si te ve, aunque sólo sea durante una décima de segundo, antes de que puedas descargar, avisará a sus colegas y la cosa se pondrá muy fea.

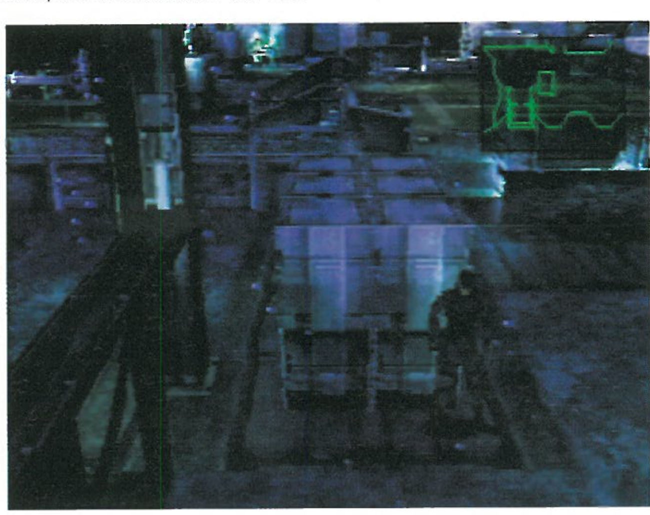
Lo que sí queda claro es que el sigilo es tan importante como la valentía. Pero no hay escenas que se hagan pesadas ni que sobren. Sigue siendo igualmente entretenido. Todo buen soldado necesita apoyo y Snake no es una excepción. Su radio Codec, situada en su oído interno, le mantiene en contacto con una serie de personajes y todos ellos con vitales fragmentos de información e incluso un par de secretos oscuros. Y es mejor que no te saltes el diálogo y que escuches todas y cada una de las palabras. Es una parte fundamental del juego con la que te divertirás de lo lindo. Además, puede serte muy útil si se te agotan las ideas porque puedes llamar a tus



▲ Encontrar el Socom es muy gratificante después de todo lo que has pasado.



▲ Los ascensores y las escaleras juegan un papel importante. No sabemos por qué, pero así es.



▲ Si empujas a Snake hacia atrás contra una pared o una superficie plana, la cámara hace un barrido y te ofrece una perspectiva distinta (casi siempre muy útil) de todo lo que está pasando.

▲ En la esquina inferior derecha puedes hallar una ración.

colegas y pedirles que te ayuden.

A medida que se intensifica la acción, el argumento y el inventario de Snake van creciendo. A partir de pequeños detalles te verás inmerso en una de las historias más absorbentes e impresionantes en las que hayas participado jamás. Sin duda, se trata del mejor videojuego de todos los tiempos. No podrás evitar seguir adelante desenmarañando enredos y ejecutando tareas. Los ítems que irás acumulando también se alejan de las armas y *power ups* normales y corrientes.

Di el nombre de otro juego en el que una caja de cartón sea tan útil como un rifle de francotirador. O uno en el que el ser víctima de las urgencias fisiológicas de un lobo sea equivalente a mejorar las posibilidades de avanzar. ¿No? Pueden parecer propuestas surrealistas pero combinadas con la mejor acción de espionaje táctico dan como resultado sólo algunos de los toques mágicos que encierra *Metal Gear Solid*.

Repetitivo

Sin embargo, no es perfecto. Los diálogos y las escenas de vídeo pueden llegar a ser repetitivos cuando mueres y debes pasar por ellos en *scroll*. Y luego está el factor tiempo. No tardarás más de un largo fin de semana o una semana de noches en vela en completarlo, incluso si escuchas todos los mensajes Codec y ves todas las escenas. Pero bueno, incluso un Porsche puede sufrir algún que otro arañazo.

Por ahora, todo va bien

Menudencias aparte, *Metal Gear Solid* es un título técnicamente soberbio, atmosférico, constantemente sorprendente,

El hombre contra la máquina

● Liquid Snake, tu némesis aparece en los controles de un Hind, un helicóptero repleto de capacidad destructora. Todo lo que tienes es un puñado de misiles portátiles y un lanzador. Aguanta...

► Espera a que el Hind haga un círculo alrededor de ese tipo.

▲ A nuestro Liquid le encantan las líneas de pacotilla.

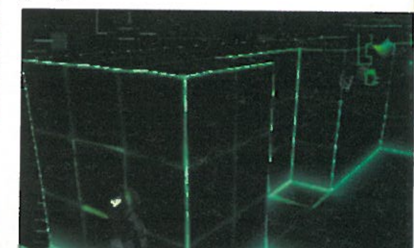
▲ Si te quedas entre los edificios seguirás vivo.

▲ Tienes que ser rápido, pero podrías bajar unos cuantos misiles Stinger antes de que el helicóptero dé una vuelta y repela el fuego.

Entrenamiento

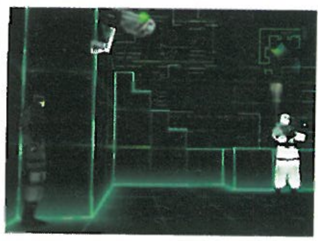
● Los niveles de entrenamiento de los juegos son generalmente aburridos y sosos. Pero en este caso se trata de un subjuego con entidad propia. La idea del VR es genial, así que pruébalo antes de iniciar el juego.

▲ Evitar los proyectores será fundamental para no ser descubierto y convertirse en un blanco fácil.



▲ Parece que no hay nadie. Pero nunca hay nada tranquilo cuando este chico anda cerca.

▲ Cuando va bajo tierra se trata más de hallar el hueco que de tener cuidado con él.



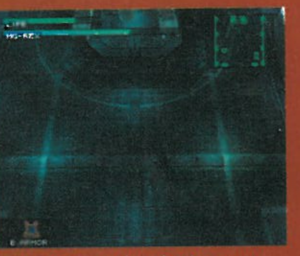
▲ Este entrenamiento VR deja a algunos juegos en evidencia.

Análisis

Metal Gear Solid

¡Fuego! ¡METAL GEAR!

● Ha sido todo un viaje pero al fin tenemos todas las cartas sobre la mesa. Ahora sabes quiénes son tus amigos dispuestos a salvar al mundo de la destrucción nuclear. Sólo una monstruosa máquina lanzamisiles se interpone en tu camino. Es uno de esos días...


▲ *Metal Gear* está equipado con un láser, ametralladoras, y misiles.


▲ Ese misil ha dado en el blanco pero no es bueno. Tienes que destruir el radar o te liquidará en unos segundos.

▲ Asegúrate de ponerte la protección o se acaba el juego.


Parece engorroso, pero el radar quiere decir que te sigue a todas partes.


▲ ¡Mira eso! Sólo un par de aciertos más y se acabó. A Snake le quedan muchas vidas. ¡Ya casi has acabado!

Los éxitos de Solid | Radio Metal Gear

● Tus colegas se pondrán en contacto contigo durante el juego y te ayudarán a superar algunas de las secciones más difíciles. También puedes hablar con ellos cuando te atasques. Son cosas que pasan.



▲ Meryl ha caído. Te disparan sin cesar y no tienes ni un simple rifle para defenderte. ¡Socorro!

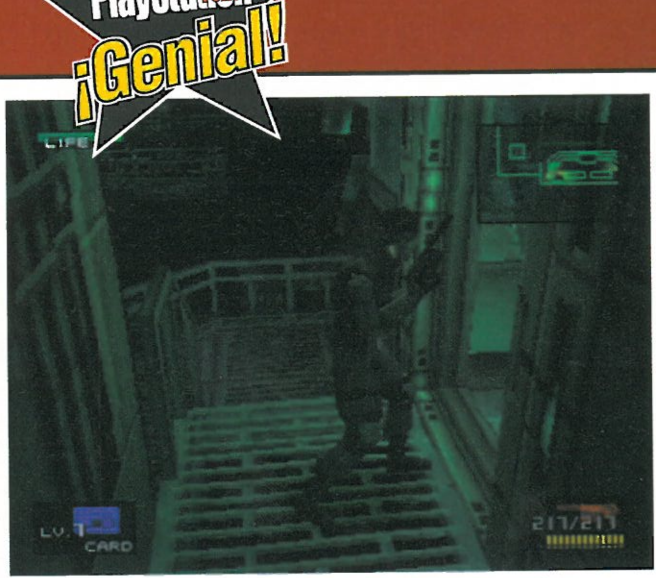


▲ Súbete al fuelle con el coronel y te indicará la dirección correcta.



▲ Es en ocasiones así cuando sabes quiénes son tus amigos.

PlayStation Power ¡Genial!


▲ Si cruzas esa puerta hallarás el centro de control de Metal Gear. Debido a su complejo sistema de lanzamiento, necesitarás volver unas cuantas veces para desactivarlo.

muy jugable y original. La lástima es que es un poco corto. No podemos decir que sea el «mejor juego de todos los tiempos», pero sí es el «mejor por ahora». Su precio es razonable, por lo que no valen excusas. Tienes que comprártelo. Konami ha conseguido otro título de los que marcarán escuela y si lo pruebas una vez, no dudarás en hacerte con uno. Por sólo 9.490 pesetas tendrás, además de los 2 CD de que se compone *Metal Gear Solid*, una demo de *Silent Hill*. Y eso no es todo. Los chicos de Konami pondrán además a la venta el Premium Pack. Se trata de un *pack*, que será de edición limitadísima en nuestro país, en el que podrás encontrar los dos CD del juego, la demo de *Silent Hill*, una camiseta, una chapa al estilo militar que te acredita como aventurero, la banda sonora del juego y algunos artilugios sorpresa más, que por ahora no te desvelamos. Pero, no te preocupes, si no eres uno de los afortunados que consiguen hacerse con un

«Metal Gear Solid es un título técnicamente soberbio, atmosférico, constantemente sorprendente, muy jugable y original»


▲ En ocasiones como ésta, el espionaje táctico se va al garete y todo es acción.

pack, también puedes disfrutar (desde ya mismo) del CD con 20 canciones que aparecen en el juego, por sólo 1.690 pesetas.

No se vayan todavía aún hay más. Desde la sede que tiene Konami en Alemania, se ha puesto en marcha una página Web europea (en la opción de idiomas se incluye el español) que bajo la dirección www.metalgear.de te revelará más secretos. ¡Descúbrelos! PSP



Metal Gear Solid es un juego con más potencial que ningún otro de PlayStation. Ha conseguido situarse en la cima. ¿A qué esperas para engrosar la lista de espera y hacerte con un juego en español?

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Vale la pena verlo, oírlo y jugarlo	➖ Un poco corto
➕ Sorprendente e innovador	➖ Bueno, pues eso
➕ Película interactiva para PlayStation versión 1.0	➖ De hecho, nos vemos obligados a rellenar este espacio, pero no tenemos nada más que añadir

Puntuación 98 %

X Games Pro Boarders

Disponible: **Marzo**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Radical**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Mivimientos difíciles

● Tratándose de un simulador de snowboard, quizá sea un juego demasiado estándar, pero Pro Boarders tiene todos los movimientos. Tail Grabs, Misty Flips y mil trucos más que ni en sueños hubieras podido imaginar. Prueba el Pelvis Crack y otras dolorosas piruetas.



▲ Esto ya lo conocemos. Fside Mute 360. Consiste en deslizarse deprisa y dar un gran salto. Algo así.



▲ ¿79 puntos? Si no sabes hacer nada mejor, incluso los niños pequeños se reirán de ti.


▲ Derek eligió un momento muy inoportuno para descubrir su pánico a las alturas.


▲ «Mira mamá, puedo volar. Y ¿a quién le importa? Aún vas tercero.»


▲ Un Fside Mute 360 se hace pulsando Cuadrado, Círculo, Triángulo. Aporrea los botones, ¡aporréalos!

¿Cuántos simuladores de snowboard conoces que sean realmente necesarios? Prepárate para bajar cuesta abajo otra vez.



Hay cosas que están fuera de toda discusión. *X Games Pro Boarders* es el juego más revolucionario y absolutamente original que haya visto nuestra generación. Más importante que los Beatles. Más grande que un elefante que se alimente sólo con esteroides.

X Games Pro Boarders es un título muy bien producido y muy jugable, pero su segmento de mercado está bastante poblado.

El *snowboard* es un deporte de moda, pero nos cuesta trabajo creer que bajar a toda pastilla montaña abajo sobre una tabla de madera haya podido cambiar algo desde que, hace prácticamente dos días, apareció *Cool Boarders 3* para deleite de los consoleros.

Opciones y movimientos

A lo mejor somos un poco injustos. *Pro Boarders* dista mucho de ser un mal juego. Te ofrece toda la velocidad, la emoción, la adrenalina, los trucos y los saltos que se puedan desear en un simulador de este tipo. Además te permite ejecutar toda clase de movimientos, típicos de este deporte. Bueno, está bien. Las opciones Stadium y Halfpipe son especialmente buenas y presentan algunas tomas que captan la acción de forma excelente. Además te dice los nombres técnicos de los distintos movimientos a medida que los ejecutas. Es un pequeño detalle que da al juego una gran dosis de realismo.

Puede que no tengas ni idea de qué es un Bside Indy 180, y a buen seguro te fastidia no poder recordar cómo volver a hacerlo, pero no estaría mal saber lo que acabas de hacer.

Ritmos rancios

Pero *Pro Boarders* también tiene sus puntos flacos, que no pasarían desapercibidos ante los ojos de cualquier mente medianamente crítica. Las carreras cuesta abajo no tienen ni la velocidad ni la variedad de *Cool Boarders 3*. Y luego está la música. En *Cool Boarders*

Las estrellas del estadio

●Puedes jugar en estadios abarrotados de público, pero no por ello creeremos que no eres más que un viejo roquero. Sube hasta la cima, toma impulso, baja a toda pastilla y hazlo lo mejor que puedas. ¿A cuántas chicas podrás impresionar?





▲ Así es cuando lo consigues. Tendrás que practicar mucho.





▲ Es como tirarse de cabeza a una piscina vacía.



▲ Esa vieja banda *punk* te está destrozando los oídos. Una lástima.



▲ Al mirar hacia abajo, a John le entraron unas ganas repentinas de usar el baño.

«Las opciones Stadium y Halfpipe son especialmente buenas y presentan algunas tomas que captan la acción de forma excelente»

había grandes canciones. Por desgracia, no sucede lo mismo en *Pro Boarders*, donde se ha optado por piezas americanas que no pasarán a la historia por su calidad musical. Las pretensiones de *Rancid*, *NoFX* y algo así como *Chixdiggit* no son lo que nos gustaría escuchar.

Pero pequeñeces aparte, *Pro Boarders* es un título muy jugable y divertido. PSP



Divertido y jugable donde los haya. Si no hubiera aparecido Cool Boarders 3, aún sería mejor. Si no tienes ninguno de los dos, ya sabes lo que te toca...

A FAVOR	EN CONTRA
➕ El Halfpipe es fantástico	➖ Los rivales de ordenador pueden ser muy duros de vencer
➕ Desafiante. No es fácil de dominar	➖ La música te hace desear ser sordo
➕ Muy penetrante y con mucha clase	➖ Ya estaba todo inventado
➕ Adictivo. Una partida más, por favor...	

Puntuación 83%

◀ Aterrizar sobre tu blando y desprotegido trasero merece unos momentos de calma y reflexión. Parece un poco doloroso. Aparentemente.

Es un poco gráfico

● Los gráficos limpios, frescos y las vistas panorámicas hacen que deslizarse montaña abajo sea un placer. Casi te hacen sentir como si estuvieras allí de verdad. Pero sin la nieve, el frío y sin estrellarte contra un árbol.

▲ TLa idea innovadora de combinar el snowboard con la danza no ha impresionado a muchos aficionados.

► Montones de nieve blanca, picos escarpados. ¿Los Pirineos? ¿De verdad?

▲ ¿Con chaleco en invierno? Abrígate tonto.

▲ Cosas que no tienes la menor intención de ver: un helicóptero.

Análisis

Viva el balompié

Viva Football

Disponible: **Marzo**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Virgin Interactive**

Fabricante: **Crimson**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con: **Pad analógico/ Tarjeta de memoria/Multi-Tap**

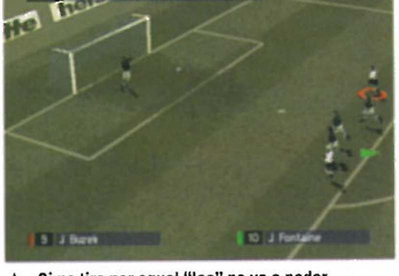
El espíritu del 66. Y del 70, del 74, del 78... Pero ¿será Viva Football tan bueno como unos mundiales o tan terrible como una tanda de penaltis?

Acción en blanco y negro

● Los primeros mundiales que puedes disputar en este juego se presentan en el blanco y negro original de la televisión de la época. De hecho, es tan realista cuando juegas que parece que seas un rudo minero, bebedor empedernido y fumador impenitente, con el pelo grasiento a más no poder untado en toneladas de brillantina. La única diferencia es que no pareces enfermo, ni juegas con un calzón tan grande como el estadio del Barça.



▲ A Michael Jackson le encantaría el tono pálido de las imágenes del mundial del 62. Aunque para su gusto, faltarían unos cuantos monos saltando alegremente por la pantalla.



▲ «Si no tira por aquel "lao" no va a poder "metela" "entro" la portería, cachintó». Así gritaban desde la banda los suplentes a sus compañeros antes de que se los llevaran directos a urgencias.



▲ Cuando el fútbol se veía en blanco y negro, los equipos no se preocupaban por lucir unas camisetas con tantas filigranas.

▼ Al jugar en blanco y negro, algún jugador se confundía y se driblaba a sí mismo. Y esto causó más de un disgusto entre los entrenadores.





▲ Cuando los organizadores de estos añejos mundiales se den cuenta que los estadios también son en blanco y negro, van a poner el grito en el cielo. No podrán lucir sus estupendas obras arquitectónicas.



▲ Este tipo parece estar quejándose por la polémica decisión de la FIFA de prohibir los anuncios de bebidas alcohólicas en los estadios. Así no hay manera de concentrarse.

Después de pegarte cinco horas analizando todas y cada una de las injusticias que se han visto a lo largo de la historia de los mundiales, te das cuenta que alguien, en algún lugar, ha realizado un tremendo esfuerzo con este juego. *Viva Football* te brinda la oportunidad de saltar al campo con cualquier selección que haya participado alguna vez en las rondas clasificatorias para los mundiales de los últimos 40 años. No es moco de pavo.

Eso quiere decir Inglaterra en 1966, o Brasil en 1970, u Holanda en 1974. O quizá prefieres decidirte por Chipre, que no consiguió clasificarse para la fase final de 1962. Podrás vengar también las injustas clasificaciones de España, por ejemplo, en nuestro mundial de 1982, o la mala suerte que tuvimos en México, aquel año que jugamos tan bien.

Érase una vez en el tiempo...

Viva Football ofrece en cada Copa del Mundo desde 1958 hasta el más mínimo detalle. Y hasta el más mínimo detalle quiere decir que se incluyen todos los grupos de clasificación, con todos los equipos y todos los componentes originales. Por lo tanto, podrás ver a todos los jugadores más o menos decentes que han surgido desde entonces, desde Pelé y Platini hasta Maradona. Y también a los desconocidos, como por ejemplo Twamley, el defensa central canadiense del mundial de 1978. ¿Es que acaso no te suena?

Puedes incluso ver el partido con el tipo de cámara de televisión que se usaba en la época, por lo que si decides jugar el mundial de Chile 1962, la acción se llevará a cabo en el clásico blanco y negro.

La verdad es que la atención por los detalles es increíble. De hecho, hace unos meses, cuando este tema se convirtió en una obsesión, *Viva Football* podría haber sido incluso arrestado por la peligrosidad en su obcecación por el detalle más absoluto a la hora de plasmar la realidad.

Complicaciones

De momento, todo perfecto. Si exceptuamos el hecho de que todo el detalle del mundo no sirve para nada si el juego en sí es un poco frustrante y de jugabilidad dudosa. Y así es, por desgracia, la experiencia futbolera de *Viva Football*, que te permite meterte en el pellejo de Platini pero acto seguido te dota del control de balón que tendría un gorila con muletas. El control de los pases es una auténtica pesadilla, y hace imposible la práctica de un buen fútbol. Dar con un compañero de equipo a dos metros de ti es tan fácil como subir al Everest desnudo, con una mano atada a la es-



▲ Incluso sin movimientos especiales que le ayuden, Zinedine Zidane hace todo lo posible por marcar.

palda mientras cantas el repertorio completo de Iron Maiden en alemán. Sólo diez minutos después de empezar te darás cuenta que te dedicas a despejar el balón hacia delante o a intentar que el balón pase de jugador a jugador hasta completar la ronda de los 11 componentes más los suplentes. La verdad es que no se puede decir que sea un encanto.

Disparos de pena

El disparo a puerta también presenta un montón de problemas, ya que el más mínimo roce tras el chute hace que la bola salga disparada hacia las vallas publicitarias de las bandas; no importa que seas el mismísimo Maradona. Centrar el balón es una auténtica lotería, y por último tenemos la horrible y desalmada jugabilidad que los programadores deberían haber sido capaces de mejorar cinco años atrás. *Viva Football* no es malo. Llegarás a esta conclusión cuando consigas endosarle un 5-0 a Paraguay en los octavos de final de Francia '98. Pero si lo que pretendes es disfrutar del buen fútbol, como el que practicas cada domingo en el campo de tierra de tu barrio, este título no es el más indicado. Los fans de *ISS Pro* y *FIFA* ya saben adónde tienen que ir. PSP

PlayStation Power

Un juego ideal para rememorar viejos mundiales. Lástima que su jugabilidad sea tan pésima. Podría haberse convertido en el campeón, pero se ha quedado en los cuartos. Qué le vamos a hacer.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Están todos los equipos. Cuéntalos	− Cuesta horrores pasar con precisión
+ Reglas adecuadas a cada época	− Jugabilidad pésima
+ Torneos clasificatorios completos	− Los pases cruzados parecen correr a cargo de un gorila con muletas
+ Gran atención por el detalle	− El fuera de juego es una lotería
+ El juego está traducido al castellano	

Puntuación 70%



Todos los grandes equipos de la historia

● A tu disposición tienes todos los mundiales desde 1958. Zico no estará muy contento si sólo consigue marcar un gol de fantasía y por eso irá a tope. Lo único que puedes hacer es rezar para que desde la grada le caiga un objeto puntiagudo de madera. Pero eso es una guarrada, así que lo mejor será que practiques.



▲ Platini decide pasarse él solito a toda la ruda defensa argentina.



▲ Maradona se mostró encantado de enseñarle a Tigana la mano con la que humilló a los ingleses en otro mundial.



◄ El árbitro, evidentemente de origen británico, decide hacer pagar al argentino su osadía tras el gol de la «mano de dios».

▼ Espera sentado porque te saldrá barba antes de que Miss Mundo venga a felicitarte por tu buen juego. ¿Quieres pasar el balón de una vez?





◄ La escuadra brasileña de 1970 al completo celebró la victoria sobre Irlanda del Norte como si fuera la hazaña más increíble de su carrera.

Dios a un lado

● Puedes remendar todos los errores que se han cometido a lo largo de la historia de los mundiales para que prime el Honor por encima de dios (¿nos oyes, Maradona?). De este modo, el ariete argentino no podrá pertrechar su mala pasada a los pobrecitos ingleses. En estas capturas tienes imágenes del encuentro entre Alemania e Inglaterra de 1990. Tú decides qué equipo prefieres que se lleve la victoria.

▲ Inglaterra contra Alemania. Repetición del partido de 1990. Esta vez la victoria puede caer en el bando contrario.



▲ Eso no estarrr nada bien. Parece ser que Kohler no está muy contento con la decisión del árbitro.



▲ «Tiene razón, herr árbitro. Entiendo que deba expulsarme por esta leve falta y permitir que Inglaterra acceda a la tan ansiada final. Muchas gracias». Estos alemanes siempre tan correctos.



▲ Shilton evita que los alemanes se adelanten en el marcador. Klinsmann se desespera.



▲ Lineker prueba suerte desde luego. Inglaterra se ha adelantado en el marcador. Por fin parece que se hace justicia.

Grandes y robustos cuerpos sobre un ring

WCW Thunder

Disponible: **Marzo**
Precio: **8.990 pesetas**

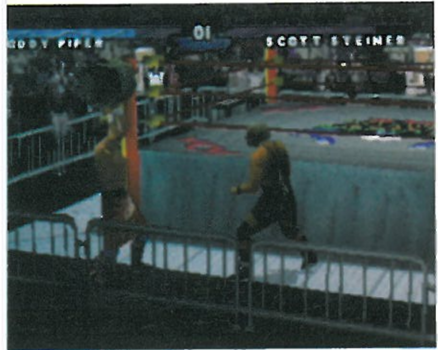
Jugadores: **1-2**
Editor: **THQ**

Fabricante: **Inland Productions**
Distribuidor: **Proein**

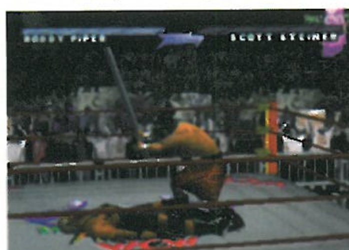
Compatible con:
Tarjeta de memoria

¡Buenas noches, aficionados a la lucha!

● Hay más de una forma de jugar con *WCW Thunder.* Para los principiantes hay un modo Exhibición cara a cara normal. No obstante, si eres un tipo más duro, ¿por qué no te alías con otro luchador y formas un equipo para destrozar a un par de esos gigantes con medias de lycra? ¿Qué tal la idea de armar un poco de jaleo?



▲ Si te pasas demasiado tiempo fuera del *ring*, te descalificarán. Usar esos enormes barriles ¿no va en contra del reglamento?



▲ Si juegas con las opciones, podrás crear tus propios movimientos.



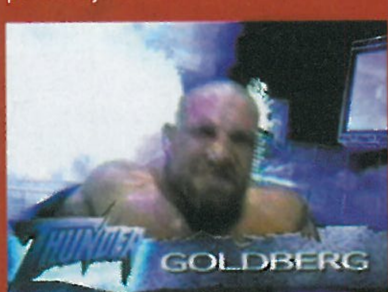
▲ El modo Equipo es divertido, especialmente cuando van dos contra uno. ¡Adelante!



▲ Con estas jaulas puedes escalar la red antes de lanzarte con todo tu peso contra el rival.

Secuencias de vídeo: violencia a todo tren

● La presentación de *Thunder* es esplendorosa. Llegas a tener la sensación de encontrarte en el ambiente real. Incluso la selección de tu personaje es de lo más divertido. Cada luchador intenta convencerte de sus habilidades para que te decidas por él.



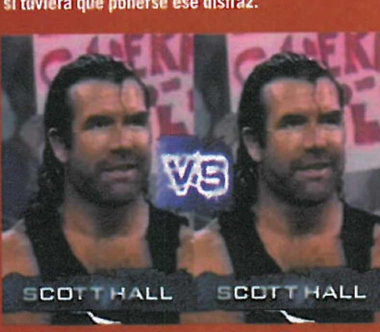
▲ «¡Ya no puedo esperar más!». Goldberg hace su aparición estelar.



▲ ¿Qué dirían sus compatriotas japoneses? Hasta el Ultimo Dragón querría renunciar a sus orígenes si tuviera que ponerse ese disfraz.



▲ A pesar de sus más de dos metros de altura, a Kevin Nash no le importa mostrar su lado más femenino.



▲ Puedes apañar peleas entre los mismos personajes. Aquí tienes enfrentados a los escoceses. ¿Quién vencerá? ¿Y eso qué importa?

¿Pantomima? ¿Arte dramático? Qué más da. THQ te trae a casa el campeonato mundial de lucha libre

► «¡Estoy muy, pero que muy enojado! ¡Voy a tirarte del pelo y de las orejas! Para cuando haya terminado, sabrás de primera mano lo que quiere decir la palabra humillación.»

Nunca nos ha emocionado tanto el lanzamiento de un juego de lucha libre. Quizá se deba a que no se trata más que de otra «americanada» que confirma todos los clichés culturales que tenemos sobre Estados Unidos. O quizá se deba a que la mayoría de estos títulos no valgan demasiado la pena.

Boquiabiertos

No sabemos a ciencia cierta el por qué, pero el caso es que cualquier juego que lleve la marca WCW o WWF es difícil de clasificar. Especialmente cuando te fijas en esos musculosos gigantes. Parece que nos hallemos en una convención de culturismo. La comedia y las coreografías de las peleas apenas inspiran respeto por parte del aficionado al deporte habitual. ¿*WCW Thunder*?



Pues es como el vencedor inesperado. Después de cargarlo, una de las primeras cosas que notas es lo puli-

das que están las imágenes de la intro. El título está plagado de pequeñas secuencias de vídeo que llegan a ir tan lejos como para incluir vídeos cortos de cada luchador aclamados desde la pantalla de selección de personajes.

«No te atascarás por no saber qué luchador elegir. Si contamos a los personajes ocultos, dispones de 64 púgiles»

Dedicado a los aficionados

Este título está pensado para los aficionados; lleno a rebosar de opciones. Hay de todo y no te atascarás por no saber qué luchador debes elegir. Si contamos a los personajes ocultos, dispones de 64 púgiles.

Pero ¿qué hay de su jugabilidad? En honor a la verdad, no destaca por su brillantez. Todos los movimientos están ahí (incluyendo los personales), pero el sistema de control no está a la altura de las circunstancias.

Descontrol

Las combinaciones normales de botones son excepcionalmente difíciles de deducir. Una simple patada baja requiere perseverancia. Para cuando has logrado averiguar su combinación, tu rival te ha machacado a placer. No obstante, no queremos decir que *WCW Thunder* no sea jugable.

Inland Productions obtiene una estrella de oro por la presentación de *WCW Thunder* y un certificado por su atención al detalle pero no ocurre lo mismo con sus burdos controles. PSP

PlayStation Power

Un título irresistible para los aficionados a las escenificaciones de cualquier enfrentamiento de *WCW* o de *WWF*, pero el sistema de control pondrá a prueba tu paciencia.

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Puedes elegir entre toneladas —en sentido literal— de personajes	➖ El sistema de control es frustrante
➕ Más personajes ocultos	➖ Horrorosa música
➕ Todas las formas de lucha que se puedan desear	➖ La multitud tiene una apariencia bastante fea
➕ Excelente presentación	➖ No hay modo cuatro jugadores

Puntuación 69%

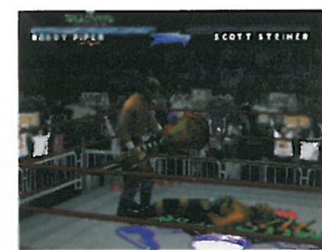
Armas

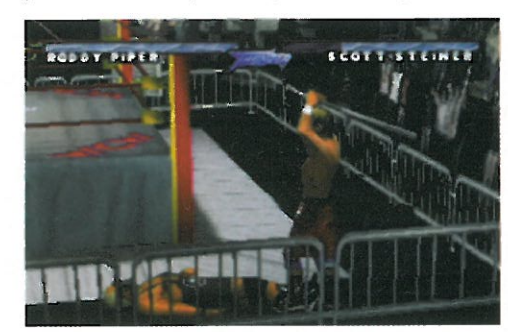
●Igual que la acción en televisión, puedes utilizar armas espontáneas para golpear a tu rival. A tal efecto, hay una amplia variedad de artilugios, incluyendo maletines y señales de tráfico. Eso de la señal de *Stop* no está mal…

▲ Así que es para eso, para lo que sirven esas sillas de jardín... ¡Aquí tienes, Mr. Steiner!

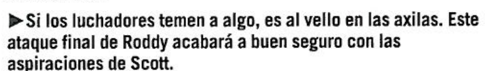
▲ Incluso cuando a los rivales se les acaban las energías, puedes seguir golpeándoles sin piedad.

▶ ¿Oyes esa música? Una Gibson Les Paul siempre viene bien para estas escenas improvisadas, incluso en el *ring*.

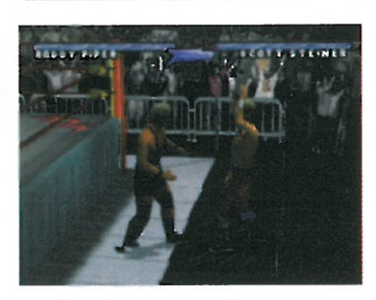




▲ ¿Quién dijo que la lucha libre no es un deporte? ¿No es esto un bate de béisbol? Roddy Piper batea a Steiner para conseguir un *home run*.



▶Si los luchadores temen a algo, es al vello en las axilas. Este ataque final de Roddy acabará a buen seguro con las aspiraciones de Scott.



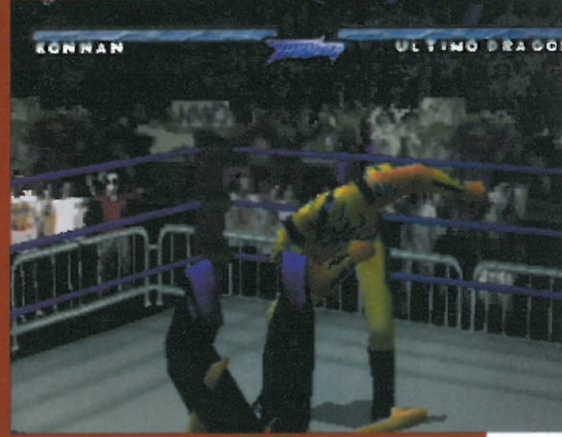
Superarse

● Cada luchador tiene unos movimientos básicos. Cuando los dominas todos, puedes intentar hallar los más característicos de cada uno. Inland Productions ha investigado meticulosamente todos y cada uno de ellos.



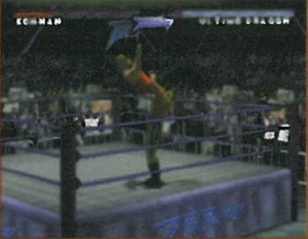


◀ Goldberg está contra las cuerdas tras recibir un buen ataque del hombre Salvaje. Para escapar, tendrás que dar a los botones con rapidez.

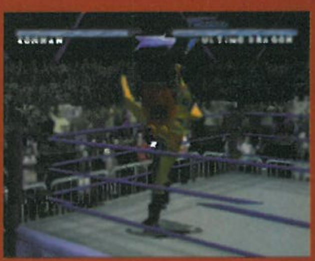


▲ El Hip Roll es uno de los movimientos menos espectaculares a tu disposición. Remata la faena con un par de patadas.

▲ Aquí tienes un Body Slam. Básico, pero duele.



▲ Para el Power Bomb necesitas buena coordinación y acierto.



▲ Ultimo Dragon ejecuta un Inverted Suplex. Se necesita mucha energía.

Análisis

Hay un bicho en mi consola

Bichos

Disponible: **Sí**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **SCEE**

Fabricante: **Disney Interactive**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Una peli para niños

● *Bichos* es el juego de esa película que narra la odisea del héroe-insecto Flik para salvar a su colonia de una panda malvada de saltamontes. Si quieres darle un vistazo rápido a la película o simplemente recordar algunos de los mejores momentos del celuloide, las opciones de vídeo te permiten ver tanto la intro como cualquiera de las secuencias de enlace entre niveles que ya hayas superado hasta el momento.



▲ Saca el repelente de bichos, porque esta cosa con alas aparece cada vez que acaban contigo.



▲ En la secuencia introductoria puedes ver a la colonia que debes librar de los saltamontes despiadados.



▲ Las animaciones son buenas. Lástima que la acción del juego no esté a la altura. Las escenas de vídeo son muy cortas.

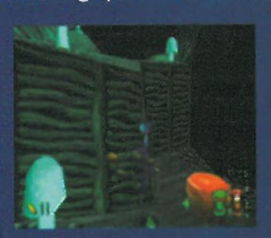


▲ Puedes repetir cualquiera de los trozos de la peli que ya hayas visto hasta ese momento. Pero también puedes esperarte a que salga en vídeo.

Siembra las semillas en la acción

● Una de las ideas originales de *Bichos* es la utilización de semillas de colores. Puedes recogerlas, llevarlas contigo y plantarlas en cualquier lugar para después saltar encima y crear trampolines y plataformas vitales. No obstante, en *Heart of Darkness* ya se veía algo parecido. Habrá que concederle el beneficio de la duda.

► Salta sobre las semillas y harás que broten a nuevas alturas. De ese modo podrás llegar a las zonas más altas. No está mal.

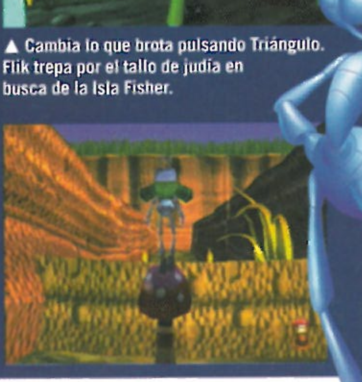




▲ Cambia lo que brota pulsando Triángulo. Flik trepa por el tallo de judía en busca de la Isla Fisher.



▲ Una castaña enorme. Llévate unas cuantas semillas para ver si crecen y puedes sacar algo en claro.



Piensa en algo encantador, que guste a los niños y con lo que te lo puedas pasar en grande. ¿Una mascota? Pues... ya puedes ir tirando matamoscas

A todos los que limitan la dosis diaria delante de la consola a títulos como *Doom* y *Ridge Racer* les costará entender por qué se preocupan las empresas de desarrollo en crear juegos como éste. Sí, ya sabemos que seguramente están encantados de privar de sus ahorros a un montón de papás crédulos al encabezar la multimillonaria campaña publicitaria que acompaña a la película.

El problema es que parece ser que viven en una especie de mundo de los juegos de nunca jamás en el que títulos como *Tomb Raider*, *Metal Gear Solid* o *Abe's Exoddus* no tienen cabida o nunca han existido. Piensan que, como el juego está orientado a los más pequeños de la casa, basta con que incorporen a unos cuantos personajes la mar de monines, un poco de trama plataformera y unos niveles lineales facilitos. Creemos que se equivocan.

Bienvenidos al mundo de la PlayStation. En nuestro mundo, los chavales de cinco años juegan a *Wipeout*, los de siete ya han completado *Tomb Raider* y la abuelita se lo pasa pipa al volante de *Colin McRae Rally*. Vista esta premisa, jugar con *Bichos* es como cruzar a nado el Canal de la Mancha: es algo lento, sin despertar grandes pasiones porque mucha otra gente lo ha hecho antes.

En este caso, dentro del pellejo de Flik, la hormiga de ojos saltones, debes saltar de A a B (hay unos telescopios flotantes muy útiles que te indican hacia dónde debes ir) y recoger cosas por el camino. Hay unos cuantos *puzzles* y algún que otro detalle, pero nada


▲Para acabar con esos molestos gorgojos sólo sirven unos buenos saltos con la cabeza. No es que sea una idea muy original, pero sigue funcionando a las mil maravillas.

que consiga despertar a tus glándulas adrenalíticas de su letargo.

Soy gorgojo

Vistos por separado, todos los niveles parecen divertidos y están repletos de alegres avispas, con aguijón y todo, histéricos gorgojos y malvados saltamontes que pretenden parar el avance de Flik. Pero cuando los enlazas mediante escenas extraídas de la película te das cuenta de que son demasiado cortos y tradicionales en comparación con la grandiosidad de los niveles de, por ejemplo, *Crash Bandicoot 3* o *Spyro the Dragon*. Hasta las opciones más sencillas como cargar y guardar son complicadas, y cuando te ves sumido en una muerte súbita (abismos en el cauce seco del río, por ejemplo), la falta de una especie de nivel de repesca es más que suficiente para acabar con la paciencia de un experimentado enhebrador de agujas.

Además de ser mucho más superficial, en términos de jugabilidad, también se muestra inferior en el aspecto gráfico tridimensional a títulos muy anteriores como *Gex 3D* o *Jersey Devil*. Si has visto la película y ya conoces a los personajes, vale la pena comprar este juego antes que los añejos títulos que acabamos de citar. *Bichos*, por mucho insecto amigo de los niños que incluya, es en realidad una propuesta excesivamente sencilla. Su aspecto encantador y su personalidad cálida y amable pronto dan paso a una sensación de aburrimiento y abandono. ¿Dónde está la inventiva de *Spyro*? ¿Dónde la variedad de *Crash 3*? ¿Y el corrosivo sentido del humor de *Medievil*? Seguiremos buscando.

Bichos espera sobrevivir a su licencia y triunfar por méritos propios, pero cuando deba vérselas con rivales que están igual de bien realizados (pero con dosis mucho más generosas de profundidad y diversión), tiene todas las de perder. PSP

PlayStation Power

Si las continuas muertes súbitas y los frustrantes controles no consiguen hacerte desistir es que tienes más paciencia que tu abuela haciendo una colcha con encaje de bolillos. *Spyro y Crash 3* son menos simplistas y bastante mejores, aunque no hace falta que eches mano del insecticida.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Sencillo a primera vista	− Niveles muy cortos
+ Arranca con ganas	− Muerte súbita sin segunda oportunidad
+ Rememora escenas de la película	− Bastante lento
+ Buenas lecciones de semillas de jardín	− Puede resultar algo repetitivo
+ Está doblado al castellano	

Puntuación 63 %

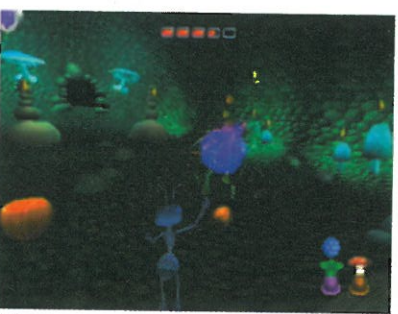
▲ Ten cuidado, ya que ahí arriba espera paciente una temible araña.

Thumper golpeadpr

● Como mínimo, este nivel de combate supone un cambio después de tanto vagar por túneles y laberintos. Debes enfrentarte a Thumper, el saltamontes que piensa que es un Doberman. Bombardea al insecto saltarín mientras esquivas sus ataques aéreos.


▲«Ya puedes estar largándote de aquí con esas patas de alambre que tienes.» Una buena actitud amenazadora siempre va bien para impresionar.


▲Será mejor que te mantengas a una buena distancia de la panda de saltamontes si no quieres que tu medidor de vida desaparezca.


▲Retrocede un poco y machaca a Thumper con unas cuantas moras azules. Verás cómo se reduce su barra de energía.


▲ Utiliza el viento de las flores giratorias para elevarte y atacar a las legiones voladoras de saltamontes.


▲ Acribíllalo sin piedad y el maldito Thumper explotará como si de un globo demasiado inflado se tratara. Le está muy bien empleado por querer acabar con la paz y la tranquilidad del hormiguero.

Análisis

Un tigre anda suelto

T'ai Fu

Disponible: **Marzo**
Precio: **8.990 pesetas**

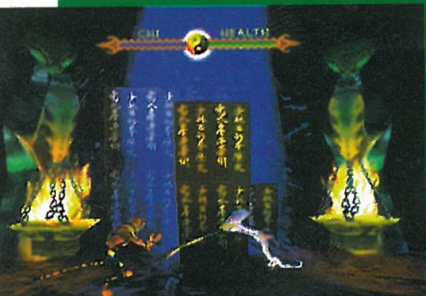
Jugador: **1**
Editor: **Activision**

Fabricante: **Dreamworks Interactive**
Distribuidor: **Proein**

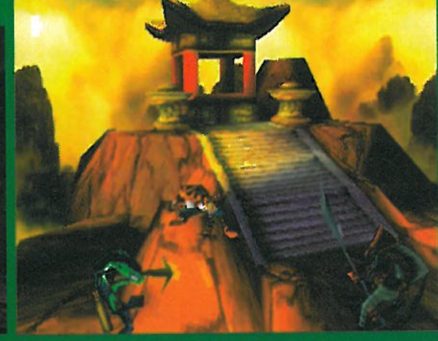
Compatible con: **Tarjeta de memoria/Pad analógico/Vibration**

Dice la leyenda...

● ...que el malvado Dragón Master se ha dedicado a asesinar a los monjes panda y, no contento con dicha fechoría, ha acusado al joven Tai de tales crueldades. Nuestro héroe ha decidido emprender un largo y angosto camino para demostrar su inocencia. La única manera de conseguirlo será eliminando al malvado Dragón Master y a sus hordas de serpientes asesinas.



▲ No trates de entender la letra, dedícate a machacar a tus adversarios.



▲ *El libro de la selva* y la gran muralla China se dan cita en este CD.



▲ *Street Fighter* sigue en la memoria de los creadores de juegos.



▲ Tai propina una devastadora patada a la pobre e inocente cigüeña.

Por movimientos que no quede

● Uno de los puntos fuertes de este título de Proein es la cantidad de movimientos que atesora nuestro protagonista: cien en total. Irás aprendiéndolos a medida que vayas superando las diferentes fases que componen el juego. Los combos, golpes sencillos, cambios de ritmos y demás se realizarán de una forma de lo más intuitiva y sencilla. ¿Dispuesto a aprendértelos todos?



▲ Otra demostración de poder por parte de nuestro tigre favorito.

Una nueva leyenda venida de oriente se introduce en el universo PlayStation. Pero tranquilo, no se trata de otro RPG Cóctel

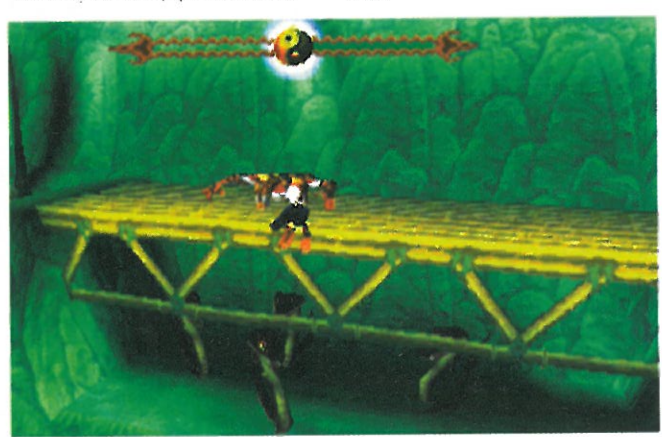
La alianza de Proein con Activision está dando grandes resultados. Si *Apocalypse* era una delicia de lo más sangrienta y *Tenchu* se convertía en el sigilo hecho maravilla, *T'ai-Fu* pretende instalarse entre los grandes *beat 'em up* en *scroll*.

Supón que, por una de esas casualidades de la vida, te conviertes en Tom Cruise en la película *Cocktail*. Imagínate que introduces en una inmensa coctelera elementos del más puro estilo *beat 'em up* clásico, algo así como en *Double Dragon* o *Final Fight*. Lo aderezas con ciertas situaciones de plataformas a lo *Crash Bandicoot*. Le añades una estética puramente China. Y lo rematas con un toquecito de historia que parece sacada del *Libro de la selva*. Agitas y... ya está. El resultado de esta combinación explosiva no es otro que *T'ai-Fu*, una nueva creación de los chicos de Dreamworks Interactive, que intenta colarse en el poco competitivo mundo de los juegos de lucha en *scroll* en PlayStation. El objetivo no parece demasiado complicado, si tienes en cuenta que dentro de este género de juegos sólo puede atraer tu atención, el por momentos interesante, *Fighting Force*.

Nueva cara, viejo esqueleto

La idea de recuperar esa vieja fórmula del «golpea-y-sigue-avanzando» nos parece muy atractiva. Si además se incluye algo de plataformas (no demasiado), y se sustituyen los poco originales decorados callejeros por una escenografía selvática llena de templos budistas, el caramelo resulta muy dulce. Pero ¿es suficiente?

En el intento de recuperar las viejas ideas, los chicos de Dreamworks han caído de lleno en el problema por el cual estas viejas fórmulas se fueron al traste. Nos referimos, por supuesto, a la repetitividad.



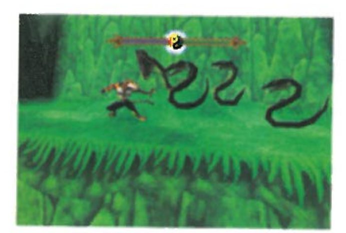
▲ Nuestro héroe se arma de valor y, raudo como el viento, se lanza en un cruento ataque contra las cobras asesinas.



▲ Tranquilidad aparente frente a las puertas de esta jungla infernal.



▲ Tai está en verdaderos apuros. Esquivar las venenosas lenguas de sus enemigos le costará más que unas gotitas de sudor...



▲ Tranquis, coleguis. Antes de convertirme en vuestra merienda deberéis dejaros la piel.

T'ai-Fu te ofrece un extenso mapeado que recorrer, con montones de enemigos a eliminar y diferentes movimientos a realizar: 100 golpes. Tu potencial de ataque se irá incrementando a medida que vayas completando las diferentes fases. Se rellenará una barra de energía de color azul gracias a los golpes. Podrás realizar combinaciones de lo más espectaculares y llenas de fuegos artificiales. Todos estos movimientos son sencillos de realizar y son absolutamente directos.

El juego se desarrolla en un entorno completamente tridimensional en el que deberás saltar, golpear, correr y escalar. Y es aquí donde encontramos un problema del juego. La acción, aun siendo en 3-D, no ofrece demasiada libertad, debido a una cámara excesivamente esquemática y poco ágil, que te desorientará por momentos y permitirá a tus enemigos que se apoderen de un poco de tu porción de vida.

Por contrapartida, te hallas ante un despliegue gráfico de primer orden. Porque este es el apartado en el que *T'ai-Fu* brilla más. Su estética oriental llena de detalles y, sobre todo con unos efectos de luz de alucinantes, lo convierten en una gozada para la vista. Todos los elementos del juego casan a la perfección entre sí. Nada parece estar de más y los detalles luminosos (lámparas, antorchas o reflejos) dan al conjunto final un acabado fenomenal.

Y ya que estamos enumerando las virtudes, continuemos por este camino. Cabe resaltar el estupendo apartado sonoro del que goza *T'ai-Fu*; lleno de matices, que complementan a la perfección la acción más demoledora y cruel, con los momentos de espiritualidad más profunda.

El protagonista, Tai, tiene un aspecto excelente, y sus animaciones son geniales. Lástima que no podamos decir lo mismo de sus enemigos. Éstos muestran verdaderas carencias en lo que a animación se refiere, pero todavía es más desesperante su falta de inteligencia. Una vez aprendas a eliminar a uno, los demás serán pan comido. Una verdadera lástima que hace bajar bastantes enteros la intensidad del juego.

Un buen juego, que podría ser todavía mejor

Como puedes comprobar, estamos ante un juego que atesora un apartado técnico espectacular (salvo por algunos detalles). Su argumento es bastante bueno y su desarrollo, entretenido en los primeros compases. Es cierto que se vuelve repetitivo, pero no es menos cierto que, si eres amante de los juegos de lucha en *scroll*, *T'ai-Fu* se convierte en la opción más divertida y rompedora para tu PlayStation. PSP

PlayStation Power

***T'ai-Fu*, con su estética, su argumento y su poderoso apartado técnico hubiera llegado muy lejos si no fuera por un desarrollo conocidamente repetitivo. De todas formas, si eres un amante de este tipo de juegos, no te defraudará.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Excelente aspecto gráfico	− Puede resultar repetitivo
+ Estupendo apartado sonoro	− La cámara, por momentos, te sacará de quicio
+ Tai realiza montones de movimientos	− Los enemigos son un poco bobos
+ Una estética rompedora para un género de lo más trillado	

Puntuación 81 %





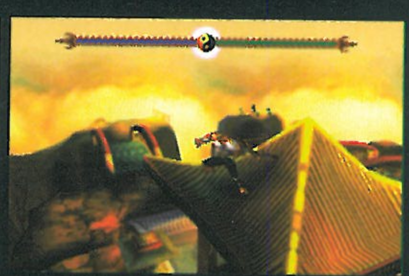
▲ Algunos enemigos van armados hasta los dientes. Evita sus peligrosas armas cortantes.



▲ Alguna plataformilla que otra para enriquecer el juego.



▲ Como puedes comprobar los efectos de luz son fenomenales.



▲ Nada escapa a la atenta mirada de Tai. Ni siquiera los tejados

La frondosa selva

● Entre fase y fase, la pantalla muestra el largo camino que debe recorrer nuestro héroe. Por un inmenso mapeado lleno de tonalidades verdes y de innumerables templos orientales, deberás imponer la ley del más fuerte.



▲ No pierdas la orientación ni un segundo. La mejor manera de conseguirlo es seguir el sendero marcado por rombos verdes.

Análisis

Un pedazo de simulador



Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Disponible: **Marzo**
Precio: **7.995 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Ubi Soft**

Fabricante: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration/Link Cable**

▼ Los primeros compases del circuito ya son de impresión.



◀ El gran objetivo de todo buen simulador: la copa de campeón.

¿Has pasado la ITV?

● Uno de los puntos fuertes que ofrece *Monaco GP* es la posibilidad de modificar toda la mecánica de tu bólido. Este completísimo taller te irá de maravilla para adaptarte a los diferentes circuitos que deberás completar.



▲ Si quieres que tu columna no sufra en exceso trabájate unos buenos amortiguadores.



▲ La posición de los alerones te ayudará a cortar el viento, como si fueras la jaca.



▲ Adhiérete al suelo o pégate al asfalto como si de Spiderman se tratase.



◀ ¿Es un extintor? ¿Es un pulmón de acero? Es el depósito.

Es más que probable que muchos de vosotros estéis un poco hartos de ver desfilar montones de juegos basados en la Formula 1. No desesperéis y atentos a lo que viene a continuación

Es casi imposible que algún Playadicto no haya probado un juego basado en la Formula 1. ¿Quién no ha visto alguna vez la archiconocida saga creada por Psygnosis, que llevó este deporte a las cotas más altas de diversión y emoción? Pero si creías que estaba todo dicho, los chicos de Ubi se encargarán de abrirte los ojos.

Pero ¿qué puede inventar esta compañía francesa? ¿Por qué arriesgarse en una competencia suicida contra una de las sagas más exitosas para PlayStation? En este par de páginas, intentaremos responderte a éstas y a otras muchas preguntas que asoman por tu cabecita inquieta.

¿Más de lo mismo?

Acerca tus pupilas a las imágenes que aparecen en este análisis. Seguro que dejarás ir un comentario del estilo «¡recórcholis, otra vez este juego!»

Puede que en un primer vistazo sólo llegues a esta conclusión, pero vas algo desencaminado, ya que estás ante un programa que ofrece bastantes más elementos de interés de los que puedas apreciar en un primer contacto.

Es innegable el parecido gráfico que existe entre *Monaco* y la saga *F1*. Pero el excelente trabajo de sus grafistas les ha llevado a completar un proyecto tan minuciosamente realista que es, en muchos aspectos, superior al realizado por los chicos de Psygnosis. Aunque, no nos engañemos, se trata de otro juego de Formula 1.

Los programadores de *Monaco* han dotado al juego de un apartado gráfico envidiable. El diseño de los bólidos es fenomenal y en ningún momento, o situación embarazosa, pierden peso o volumen. Todas las perspectivas que se ofrecen muestran a la perfección los detalles de estas bestias motorizadas. La que te pone frente al volante es espectacular.

Los 16 circuitos por los que te deslizarás a la velocidad del rayo son una copia exacta de los oficiales. No se han dejado ni un solo detalle y, lo mejor de todo, es la aparición de los tramos que configuran un circuito. Éstos se irán formando ante ti de una manera fluida y con la suavidad del terciopelo. Un verdadero logro si tenemos en cuenta que los vehículos se desplazan a una velocidad superior a los 300 km/h.

La creación del asfalto es todo un prodigio de empleo de texturas, y la hierba, la arena y la lluvia se hacen claramente perceptibles. Aquí podrás disfrutar de un detalle prodigioso; tanto la hierba como la arena se quedan literalmente pegadas a las ruedas una vez te has salido de la pista. Y lo más sorprendente es que estos materiales se irán desprendiendo progresivamente de las ruedas a medida que vayas avanzando por el duro asfal-





▲ La perspectiva desde el volante es súper espectacular.



▲ Fíjate en el detalle de la hierba pegada a las ruedas.

to. Este detalle ilustra de manera muy clara el cuidado que ha recibido el apartado gráfico en *Monaco GP*.

Difícil pero bien calibrado

Otra característica que define este CD es la dificultad a la que te verás sometido. No es que se trate de un juego imposible, pero en la opción Campeonato sudarás la gota gorda para clasificarte. Todo ello se debe al profundo realismo al que se ha sometido el juego. Pero no te preocupes, el modo Arcade te permite una mayor relajación; lástima que en esta opción de juego sólo puedas participar en tres circuitos.

Un factor que ayuda a sobrellevar esta endiablada dificultad es la excelente combinación que existe en el control del vehículo. El control acaba siendo suave, intuitivo y realista. Al principio te costará un poco controlar las curvas, pero con un poco de entrenamiento disfrutarás de un control excelente.

Me fío sin FIA

Monaco GP ha conseguido superar, en muchos aspectos técnicos, el trabajo realizado por la saga *F1*. Pero donde el juego de Psygnosis le gana la partida al de Ubi, es en el hecho de contar con la licencia oficial de la FIA. En *Monaco GP* los equipos y los corredores son ficticios (no así los circuitos que son completamente reales). Esto hace bajar unos pocos enteros al resultado final. Pero si eres de los que no necesitas un punto de referencia real para montarte tus campeonatos, esta pequeña deficiencia no te molestará demasiado.

En definitiva, todo un lujazo de simulador que, aunque es muy parecido al ofrecido por la saga *F1*, contiene algunas cualidades que lo colocan, al menos, tan arriba como al producto de Psygnosis.

Si eres amante de los retos, este es tu verdadero simulador de Formula 1. PSP

PlayStation Power

***Monaco GP* va a la par de la saga *F1*, aunque en el aspecto técnico puede que hasta le supere. Sólo la falta de nombres reales puede empañar un poco el increíble trabajo realizado por los chicos de Ubi Soft. Casi imprescindible, si no fuera porque hay tantos...**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Gráficos increíbles	⊖ Los equipos y los corredores son ficticios
⊕ Una jugabilidad endiabladamente difícil	⊖ Puede resultar algo difícil para los que son novatos
⊕ El control sobre el vehículo es fenomenal	⊖ ¿Habrá demasiados de su especie?
⊕ Detalles de lujo	
⊕ Están todos los circuitos	

Puntuación 91%

De cuatro en cuatro, paso un buen rato

● Jugar solo es divertido. Participar junto a un colega es bastante intenso. Vértelas con dos amigos más es fenomenal. Pero nada supera a la competición a cuatro bandas. Toma tu Link Cable, conecta dos consolas e introdúcete en el fenomenal mundo de la competición a cuatro. ¡Divertidísimo!



▲ Lástima que en la pantalla partida sólo puedas participar en el modo arcade o en la carrera individual.



▲ Escoge tu equipo y apaláncate el casco más hortera que puedas.



▲ Pantalla partida = dos jugadores.



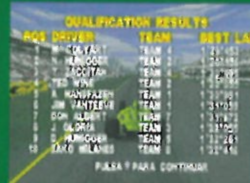
▲ Dos pantallas partidas = cuatro jugadores.

Parecido razonable

● Uno de los defectos de *Monaco GP* lo encontrarás en la falta de nombres reales. Como puedes comprobar, se han substituido por nombres algo similares.



▲ Daimon Hill ha sufrido una pequeña metamorfosis en este título.



▲ A ver quién es el valiente que reconoce algún corredor real.



▲ No te preocupes, el juego te permite cambiar el nombre de los corredores.

¿El mejor shoot 'em up en scroll lateral?

R-Type Delta

Disponible: **Mayo**
Precio: **N/D**

Jugador: **1**
Editor: **Sony**

Fabricante: **Irem Software**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Tres eran tres...

● Una de las novedades que ofrece esta secuela es la posibilidad de escoger entre tres naves diferentes. Al principio, sólo podrás disponer de la clásica R-9 y de la contundente y virulenta R-13. A medida que vayas superando y guardando los récords, podrás hacerte con la poderosa R-X.

▲ La R9, clásica, suave, pero poco contundente.



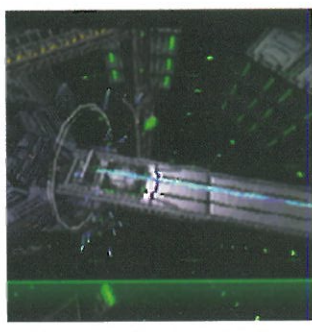
▲ La R13 es más contundente, pero bastante más pesada que las otras dos.



▲ RX: excelente combinación de velocidad y contundencia.



▲ La R9 ha sido remodelada completamente a base de polígonos.



▲ Plataforma de lanzamiento y primeros temblores.

La moda del remake parece que no es sólo cuestión del cine. La consola también se apunta al carro de la nostalgia. ¿Quién echará de menos los originales?

Si recientemente ha aparecido un *remake* de *Psicosis*. Si *Godzilla* ha sufrido el maquillaje Hollywoodiense en sus carnes, y si es posible que en un futuro veamos una nueva versión de *Ciudadano Kane*, ¿por qué no recuperar viejas glorias del *software* y, gracias al maquillaje poligonal, lanzarlas al competitivo mercado PlayStation?

Lejos de adentrarnos en el estudio sobre la ética, o no, de recuperar viejos títulos y relanzarlos al mercado (lo cierto es que esto sucede, y sucederá siempre), nuestra misión consiste en ver si realmente se han superado las cuotas de diversión del producto original y, si el nuevo tratamiento gráfico se adapta a las exigentes pupilas de los jugones de final de siglo. Puede que muchos hayan fracasado pero *R-Type Delta* ha triunfado casi por completo.

Nostalgia de tenerte en mis manos...

Los que lleváis mucho tiempo disfrutando de las emociones del entretenimiento vía Pad, seguro que recordaréis el primer *R-Type*. Este divertidísimo e intenso *shoot 'em up* en *scroll* lateral que apareció por primera vez en versión arcade causó un verdadero furor entre el respetable. Luego, como viene siendo habitual, vinieron las diferentes versiones para plataformas domésticas, las cuales consiguieron hacer un poco más grande la leyenda de este juego de naves.

La acción te situaba en los mandos de R9, un vehículo espacial que se enfrentaba a sus enemigos de manera, casi siempre, lateral. Esta nave iba aumentando su potencial armamentístico a medida que avanzaba la aventura. A través de escenarios futuristas, acuáticos y sobre ciudades destruidas, el R9 recargaba su potente disparo o lanzaba su bola dirigible para evitar un enfrentamiento directo con sus enemigos gigantes. Algunos de los callos que todavía nos quedan, traen a nuestras mentes aquellos felices momentos de primitiva diversión videoconsolera.

Adaptándose a las características de las diferentes plataformas domésticas, *R-Type* ha vivido todo un proceso de evolución hasta llegar a PlayStation.

3-D, pero no tanto

Los viejos píxels han pasado a la historia. Actualmente los polígonos texturados son los reyes de la función. Los chicos de Irem han tomado nota y han sustituido los antiguos puntos colorados por un apartado gráfico en 3-D.

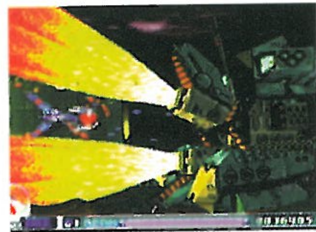
Pero, si piensas que se trata de un producto completamente tridimensional, estás muy equivocado.

Menudos monstruos

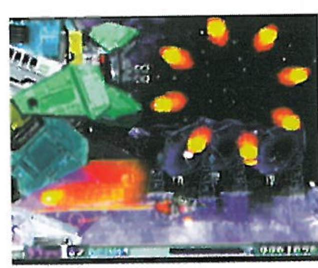
●Como todo buen juego de naves, los enemigos finales son lo más espectacular. Pero no todos los gigantes aparecen en la antesala de una nueva fase. Algunos, como el impresionante robot de la tercera misión, te sorprenderán desde un principio.



▲ Vaya pedazo de gusano. Ándate con cuidado, no comas tantos dulces.



▲ El dragón mecánico. Con doble boca y doble chamuscador.



▲ El famoso robot de marras. Sudarás la gota gorda para eliminarlo.

R-Type Delta ofrece un entorno completamente tridimensional, pero la acción se desarrolla únicamente en dos dimensiones. Esta característica (que también puedes encontrar en *Street Fighter EX Plus Alpha*) es claramente reconocible si te fijas en la basculación que sufren los decorados. Éstos, gracias a la utilización de diferentes planos y a los polígonos, consiguen transmitir una excelente sensación de profundidad y una más que convincente apariencia tridimensional. Pero la acción sigue limitándose a una movilidad de arriba-abajo-derecha-izquierda.

El desarrollo del juego es el de siempre: completar una fase, mientras vas aumentando el potencial de tu nave y, finalmente, enfrentarte a un inmenso enemigo final.

Estos enemigos son los que más se benefician de la utilización de los polígonos. Por ejemplo, el monstruoso robot que aparece en la tercera fase y que perseguirá a tu querida nave durante un largo recorrido. La perfección de sus texturas, la increíble fluidez de movimientos y el sorprendente tamaño que ocupa, demuestran el maravilloso trabajo gráfico realizado por Irem. Lo mismo sucede con su apartado sonoro que acompaña de manera fenomenal la trepidante acción.

En cuanto a diversión, la misma de antes: intensidad a tope, máxima tensión y emociones de alto voltaje. Aunque es obligado mencionar que se trata de una versión mucho más difícil que las anteriores. Pero qué más da ¿acaso no somos Playadictos?

Sólo le podemos achacar dos pegas: no puedes grabar tus avances (ni siquiera aparecen *passwords*) y, en segundo lugar, es posible que su sencilla mecánica no cuaje demasiado bien en la mente de expertos jugadores de *Tomb Raider, Resident Evil* y otras lindezas por el estilo.

Pero, es innegable que se trata de un excelente producto que ofrecerá muchas horas de diversión a nostálgicos y jugones. PSP



PlayStation Power

R-Type Delta **se erige como el verdadero rey de los juegos de naves para PlayStation. Su jugabilidad y un apartado técnico envidiable lo convierten en un producto altamente recomendable.**

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Un apartado técnico excelente	⊖ No poder guardar tus avances
⊕ Diversión a tope	⊖ No es completamente tridimensional
⊕ Tensión máxima	⊖ ¿Gustará su mecánica sencilla?
⊕ Algún enemigo es espectacular	
⊕ El Dual Shock parece creado para este juego...	

Puntuación 89%



▲ Los efectos de luz son fenomenales en *R-Type Delta*.



◄ ¿Quién dijo que la pesca era un deporte para los amantes de la paz y la naturaleza?



▲ Año 2164. Lugar , Asia.

La bola de la suerte

● Si has seguido la evolución de esta saga, hay un elemento que nunca te pasará por alto. Se trata, cómo no, de la archiconocida bola dirigible. Esta peculiar arma te permitirá realizar disparos traseros o protegerte de los enemigos. Pulsa X y dirige la nave donde te apetezca.



▲ La correcta utilización de la bola protectora te resultará de gran ayuda.



▲Lánzala y verás.

El trío de la muerte



KKND Krossfire

Disponible: **Marzo**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Melbourne House**

Fabricante: **Beam**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration**

Menuda manera de empezar

● Nada más conectar la consola podrás disfrutar de una intro de lo más espectacular. Estás, sin lugar a dudas, ante una de las mejores presentaciones que se han visto para la gris de Sony. Con una estética parecida a la de la película *Starship troopers* de Verhoeven, te inicias en esta apocalíptica aventura. ¡No te la pierdas!



▲ Una verdadera película de ciencia-ficción futurista en tu Play.



▲ Los alienígenas tienen un aspecto sospechosamente parecido al de nuestras queridas creadoras de miel.



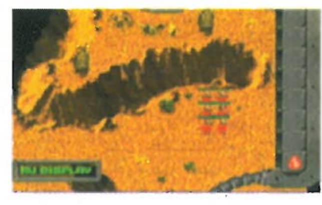
▲ Toma conciencia de tu situación, respira hondo y... ¡al ataque!



▲ ¡Comando azul en peligro de ahogarse! ¡Coman... glup... glup... glup!



▲ Pártete los piños con un colega en la pantalla partida de Kaos.



▲ Despliega tu ejército en una maniobra de reconocimiento.

La guerra nuclear ha devastado nuestro planeta. El pillaje y la guerra de guerrillas es el único camino que les queda a los supervivientes

La guerra del año 2179 ha sido letal para la humanidad. El armamento nuclear se ha encargado de aniquilar a casi toda una especie. Ahora, 60 años después, la gente ha salido de sus refugios antinucleares y parece que la única manera de sobrevivir en este desolado paisaje es creando un ejército para eliminar a las escuadras alienígenas.

Este es el apocalíptico argumento de *KKND Krossfire.* Un nuevo juego de estrategia de los chicos de Melbourne House. Este dato no ha de pasar desapercibido, ya que estás frente a los creadores de *Krush, Kill 'N' Destroy.* Si separas las iniciales de este antiguo juego de PC, observarás que coinciden con las del juego que nos ocupa. Esta coincidencia no es una casualidad, ya que estás ante la secuela de aquel juego que, siguiendo las directrices marcadas por *Command & Conquer*, pasó con más pena que gloria por nuestros ordenadores personales.

Pero no te preocupes, Melbourne House ha tomado una sabia decisión. Ha cambiado por completo los mecanismos del original para ofrecer un juego de estrategia en tiempo real de una calidad excelente, además de un montón de novedades que lo convierten en un auténtico bombazo. Una de las mayores innovaciones con las que te encontrarás al empezar tu aventura es que las contiendas se dirimen entre tres bandos. A las facciones de los humanos y los mutantes, hay que sumarles un tercer grupo formado por robots, dispuestos a hacerte la vida imposible. Este novedoso desarrollo lo convierte en un título que ofrece una nueva dimensión de jugabilidad dentro del archiconocido género de la estrategia. Si con *Command & Conquer* te lo pasaste en grande, con sólo dos bandos, imagínate la diversión que ofrece este nuevo producto. Y es que la interfaz de control funciona a las mil maravillas y no es demasiado complicado pese al complejo desarrollo. No sólo tendrás que luchar, sino que deberás adaptarte a las características de cada bando. Construir tus propias fábricas de armamento, manejar montones de arsenal y, sobre todo, sobrevivir.

Los gráficos son muy coloridos y bien detallados, aunque algo pequeños. En definitiva, uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real (o quizá el mejor), que te garantiza horas y horas de diversión. Si te gustan este tipo de juegos, no lo dejes escapar. PSP



***KKND Krossfire* se erige como un auténtico bastión dentro de la estrategia de PlayStation. Es divertido, completo, intenso y está lleno de detalles de calidad. Todo un juegazo.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Tres bandos en liza	– Los gráficos son algo pequeños
+ Montones de objetivos y posibilidades	– Es muy difícil
+ El sistema de control es muy inteligente y directo	– ¿Y el idioma español?
+ El modo Kaos para dos jugadores	
+ La presentación es un lujazo	

Puntuación 91%

Populous: El Principio

Disponible: **Marzo**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Bullfrog**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration**

Pasar de Chaman a dios no es una tarea fácil. Sólo los mejores lo conseguirán. ¿Aceptas el reto?

Un pedazo de clásico de la estrategia entra en el universo Play. Esta atronadora presentación en nuestra consola favorita viene acompañada por un cambio radical de planteamientos. Parece que el invento tiene todos los puntos para cuajar entre el respetable.

Hablar de *Populous* es hablar de un verdadero clásico del mundo de la estrategia. Hablar de este juego es rememorar aquellas viejas jornadas que terminaban a altas horas de la madrugada frente a nuestro viejo PC. Pero, dejando a un lado la nostalgia, hablar de *Populous: El Principio*, es hablar de un excelente y novedoso producto para PlayStation. Es hablar de un juego de estrategia que funciona a tiempo real, utiliza gráficos en 3-D y viene enriquecido con todo lujo de detalles.

Esta nueva entrega te pone en la piel de Chaman. Utilizando su poder deberás guiar a tu tribu a través de un viaje que acabará con la previsible batalla contra los enemigos y, finalmente, con la conversión de nuestro guía espiritual en dios. Pero antes de llegar a tal objetivo, tendrás que aprender a construir, evolucionar, adorar a los ídolos, predicar por ellos, en definitiva, a progresar.

Todo ello transcurre en un mundo primitivo, formado por islas y archipiélagos, en los que cada obstáculo que debes superar (montañas, lagos, volcanes, bosques y tótems) vendrá precedido de un aprendizaje, si no quieres acabar completamente extinguido.

Con este argumento y este montón de retos, la diversión está servida. Pero si al elemento jugabilidad le sumas un apartado técnico nada desdeñable, la cosa no puede ir mejor encaminada.

Y es que *Populous: El Principio* recrea a la perfección mundos totalmente tridimensionales, por los que podrás moverte de manera muy sencilla y directa. Con montones de detalles de lujo y de posibilidades, se convierte en uno de los mejores títulos de estrategia para la gris de Sony. Si a lo anteriormente dicho le añades un apartado sonoro realmente espectacular, con músicas impresionantes, que recuerdan a las de las viejas tribus, sonidos detalladísimos y voces espectacularmente turbadoras y en castellano, estás ante un título que hará las delicias de los amantes de la estrategia y que, a su vez, se convertirá en un buen principio para los no iniciados.

En definitiva, un pedazo de juego. PSP

PlayStation Power

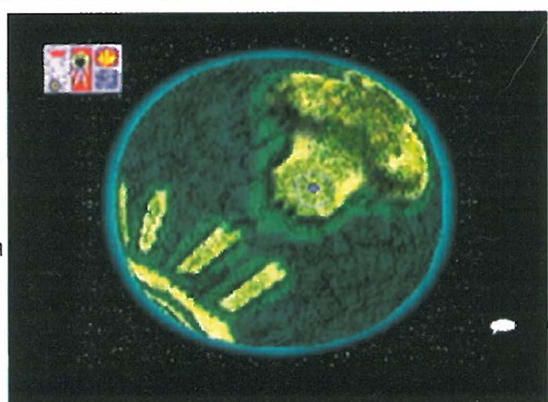
Si te gusta la estrategia, te encantará. Si no la conoces demasiado, inténtalo. *Populous: El Principio* es, sin lugar a dudas, uno de los títulos de estrategia más recomendables del universo PlayStation.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Un argumento imaginativo	− Al principio te costará un poco dominarlo
+ Gráficos excepcionales	− Es bastante difícil
+ Control intuitivo	− ¿Y si no llegas a ser un dios?
+ El apartado sonoro es de lo mejor que hemos visto	
+ Instrucciones en castellano	

Puntuación 89%

Aprende del maestro

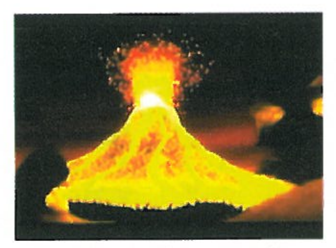
● Una de las opciones más interesantes que ofrece este título de Electronic Arts, es la posibilidad de ir aprendiendo guiado por una especie de maestro de ceremonias. Estas lecciones, que aparecen en la opción Tutorial, te servirán para ir conociendo todos los secretos de este juego. Al principio pueden resultar algo confusas, pero si insistes y te dejas llevar por el perfecto castellano de tu tutor, verás como te resultará más sencillo aceptar los retos que propone *Populous: El Principio.*



▲ Las lecciones del gran maestro se explican en perfecto español.

▶ No pierdas ningún dato de los ofrecidos por el gran hermano. Éstos te resultarán de inestimable ayuda en tu recorrido.

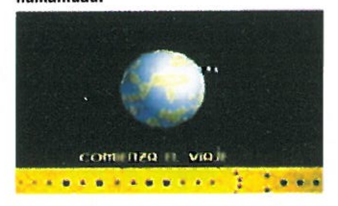




▲ La naturaleza solía ser muy peligrosa en esta etapa de la floreciente humanidad.



▲ Chaman, la sacerdotisa, aspirante a dios.



▲ El mundo está loco y han necesitado que naciera yo para enderezarlo.

▶ Los tótems sagrados son de vital importancia durante el transcurso de la aventura.



La odisea del guardián

Guardians Crusade

Disponible: **Abril**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Activision**

Fabricante: **Tamsoft**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico/Vibration**

Otra nueva, y excelente, aventura de rol se introduce en el universo PlayStation

Mientras esperamos inquietos la llegada de *Final Fantasy VIII*, un montón de RPG están llegando a nuestra consola para saciar nuestras ansiosas pupilas con nuevas magias y aventuras. La pregunta es la siguiente: ¿tienen cabida tantos títulos de este género en el catálogo PlayStation? Las ventas lo demostrarán, por el momento nosotros nos dedicamos a lo nuestro.

En un mundo medieval de relativa tranquilidad, un ingente número de monstruos ha irrumpido de golpe con el propósito de acabar con la paz y la harmonía reinantes en el planeta. El día en que dejaste de ser un chaval para convertirte en un hombre, el alcalde de tu pueblo te llamó para pedirte un pequeño favor...

A partir de ese instante, tu objetivo será limpiar el planeta de los indeseables invasores, acompañado por tu hada protectora y por una especie de hipopótamo rosa caído del cielo.

Este es el argumento (a grandes líneas) de *Guardians Crusade,* la última creación de los chicos de Tamsoft. Se trata, como ya hemos dicho, de un RPG que, utilizando unos gráficos tridimensionales y un sencillo sistema de menús, pretende colocarse entre los favoritos del género. Argumentos no le faltan. La historia, que va enredándose y desenredándose a medida que avanza el juego, tiene todos los atractivos deseados. Atractivos encarnados por súper objetivos y objetivos no tan grandes.

El apartado gráfico es excelente y cuenta con diferentes niveles de acción; montones de colores, que ambientan a la perfección cada una de las situaciones, y músicas y sonidos que ilustran de manera notable los momentos de mayor tensión dramática.

El control sobre los personajes es, también, magnífico. Te permite controlar a la perfección todos los ángulos del juego, además de la posibilidad de elegir la mejor perspectiva a tu antojo.

Como ves, se trata de un juegazo con todas las de la ley, sino fuera por un par de elementos internos y uno externo que oscurecen un poco su futuro esperanzador.

El primer problemilla interior atañe al aspecto demasiado infantil que ofrece. Hay que tener en cuenta que estamos en un mercado acostumbrado a las violentas correrías de héroes poligonales. El segundo, y a nuestro parecer más grave, estriba en la utilización del inglés como única lengua posible para el juego. Un verdadero aspirante al trono debe ofrecer una mayor facilidad a los usuarios.

Una lástima que no se hayan esforzado por traducirlo, ya que resta muchos enteros al resultado final, sobre todo teniendo en cuenta el género al que pertenece, en el que, por si hay alguien que no se ha enterado, comunicarse verbalmente es una de las tareas más habituales.

La última pega (la que hemos denominado externa) atañe al gran número de juegos de este tipo que están apareciendo en el mercado PlayStation. *The Granstream Saga* y *Wild Arms* son dos de los últimos títulos en llegar. Sólo el que ofrezca mayores virtudes alcanzará al, hasta ahora inalcanzable, *Final Fantasy VII*.

¿Será *Final Fantasy VIII*? PSP

Un mundo de luz y de color

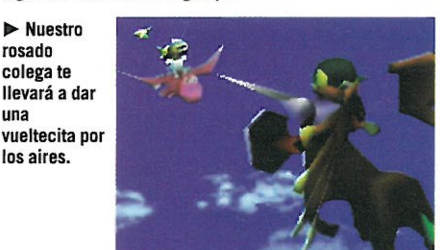
● La presentación, aparte de situarte en la acción, es una buena muestra de lo que encontrarás en el interior. Un juego lleno de colores que presenta un idílico paraíso, que se ve truncado por la aparición de un montón de bestias inmundas. Una excelente película de dibujos animados.



▲ El guardia legendario se acerca al galope.




▲ Caballeros voladores enfrentándose entre sí.



► Nuestro rosado colega te llevará a dar una vueltecita por los aires.



▲ Los tres héroes de la odisea tienen algún problemilla.



***Guardians Crusade* es un excelente RPG. Buenos gráficos, notable apartado sonoro y una historia interesante. Lástima que la competencia sea tan dura y que algunos fallos lo releguen a una posición secundaria.**

A FAVOR
- Gráficos excelentes
- Músicas interesantes
- Personajes de lo más divertido
- El control es magnífico

EN CONTRA
- Su aspecto es demasiado infantil
- No está traducido
- ¿No hay demasiada competencia?

Puntuación 86%



▲ Menudo pedazo de enemigo se interpone entre la resolución final y nosotros.



► La tranquilidad de tu aldea se ve entorpecida por la aparición de estos peculiares monstruos.

Live Wire!

Disponible: **Abril**
Precio: **6.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **SCI**

Fabricante: **Code Monsters**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

▼ **El circuito de la montaña rusa es muy divertido, pero no te ayudará a ganar el nivel de ninguna de las maneras.**

◀ **¡Píllame si puedes! El jugador azul va delante de la judía flotante roja.**

◀ **Una gran cara amarilla poco sonriente que parece el fantasma de Pacman. Es bastante inteligente y se meterá por medio.**

¿Minúsculas judías flotantes armadas hasta los dientes? Ni siquiera al mismísimo Dalí se le hubiera ocurrido una idea tan surrealista para un videojuego

Los jugadores más veteranos no tardarán en reconocer el concepto que se esconde tras *Live Wire!* En los años ochenta, cuando estaban de moda las patillas y el ordenador más potente e increíble no pasaba de 64K, triunfaba un juego que llevaba por título *Painter*.

El objetivo de *Painter* consistía en rellenar los cuadrados de una parrilla haciendo uso de tu pequeño personaje. Al desplazarte por la parrilla pintabas las filas. Cuando ya habías cubierto los cuatro lados de cualquiera de los cuadrados, se rellenaba de un color sólido.

Al pie de la letra

Pues bien, SCI y Code Monkeys han rescatado *Painter* y, tal y como manda la tradición, lo han trasladado a PlayStation. Pero en lugar de limitarse a tomar los mismos elementos y copiarlos al pie de la letra, han incorporado cientos de novedades.

Cuando ya has conseguido pintar los cuatro lados de un cuadrado, pueden suceder muchas cosas. Por ejemplo, un cuadrado normal se dará la vuelta y se volverá de tu color, pero hay un montón de baldosas especiales esparcidas por toda la pantalla.

Además de contar con unos enemigos armados de una Inteligencia Artificial increíble, también puedes enfrentarte a tres rivales a la vez, todos desesperados por la búsqueda y captura de esos preciados cuadrados. El objetivo no consiste sólo en colorear las parrillas, sino también en colorear más cuadrados que tus oponentes.

Pero no podemos olvidarnos de un par de problemas. La configuración de las direcciones no es intuitiva, por lo que resulta de lo más complicado evitar los peligros.

Además, el único enfoque de cámara que muestra los estupendos gráficos resulta del todo inútil para el objetivo del juego.

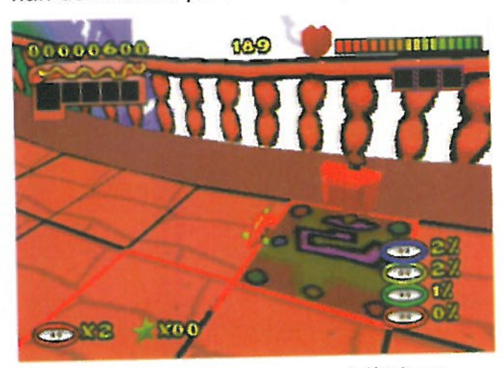
No obstante, la acción para varios jugadores hace que valga la pena gastarse los ahorros. Aquí en la redacción, una vez conseguimos dominar los complicados controles, nos lo pasamos bomba durante unas horas. Un esfuerzo muy loable por parte de los chicos de Code Monkey. PSP

Gira el mando, gira

● Las parrillas en esta ocasión son en 3-D, y dejan a un lado su aspecto cuadrado. Los niveles del Espacio son esféricos, mientras que el entorno de la Feria cuenta con una montaña rusa ondulante. El diseño de todas las zonas está muy elaborado. Queda claro que los programadores no se han dedicado a perder el tiempo.



▲ **Al principio cuesta un poco acostumbrarse a la redondez de este nivel Espacial.**





▲ **Ese cuadrado es una bomba de relojería. Se ha iniciado la cuenta atrás y quedan cinco segundos para que explote.**



▲ **Si sale una televisión de un cuadrado, ya tienes un ítem extra. Te servirá para cambiarla por puntos o por vidas.**

◀ **La casa encantada se parece un montón a la de la serie de televisión de los Monster.**

PlayStation Power

Un juego de *puzzles* de grandes gráficos, con buena música mezclada por Allister Whitehead, pero con un par de problemas que hacen que *Live Wire!* no llegue a ser todo lo bueno que podría haber sido.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Buena música	− Los gráficos y la jugabilidad no pegan con el enfoque de cámara
+ Gráficos estupendos	− No es tan adictivo como podría haber sido
+ Montones de *power ups* interesantes	− La competencia es muy dura
+ Acción para cuatro jugadores excepcional	



Puntuación 65%



Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**

Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Pseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

Net Yaroze

Hola,

Me llamo José y me gustaría comprarme una PlayStation Net Yaroze, pero antes querría haceros unas cuantas preguntas:

1. ¿Puedo conseguirla llamando a Sony España o tengo que llamar a Inglaterra?

2. ¿Los manuales están en castellano o sólo en inglés?

3. ¿Puedo utilizar un adaptador (como el Jam!!!) para usar el monitor del PC como pantalla de televisión o tengo que usar una televisión?

4. ¿Me sirve de algo conocer el lenguaje HTML y un poco de JAVA?

5. ¿Sabéis si va a bajar de precio dentro de poco?

Muchas gracias,

José

1 Para conseguir hacerte con uno de estos artilugios debes ponerte en contacto con Sony Inglaterra a través del teléfono 00 44 171 4771616 (Londres) o bien a través de Internet. Entra en una de estas dos páginas Web para informarte www.playstation-europe.com *o* www.scee.sony.co.uk/yarinfo/index.html *En la primera dirección, deberás entrar en el apartado Links y una vez allí te encuentras con la opción Net Yaroze. De todas formas, sentimos decirte que en ambas direcciones se avisa a los interesados que la Net Yaroze está agotada actualmente. Paciencia.*

2 Los manuales están en inglés.

3 No, necesitas un ordenador y una televisión. La consola se conecta con un cable serie al ordenador y con un cable RGB a la tele. Bueno, también podrías usar dos monitores de ordenador, con el Jam!!!, claro.

4 No, aunque si estás acostumbrado a lenguajes informáticos, te será más fácil aprender el «C», que es el que tendrás que utilizar para programar con Yaroze. No te molestes en estudiar «BASIC»: tampoco sirve.



5 El último precio facilitado por Sony es de 229 libras, que al cambio son más o menos unas 50.000 pelillas.

Creadores de juegos

Hola amigos de *PlayStation Power*,

Soy un lector de vuestra revista y os escribo porque quiero saber una cosa. De mayores, unos amigos y yo queremos ser creadores de juegos de PlayStation, Sega Saturn, N64... y queremos saber:

1. El material que necesitamos.

2. Si tenemos que contactar con Sony para hacer nuestra compañía.

3. Saber cómo se hacen los juegos, qué aparatos necesitamos...

A cambio os voy a decir un truco para *MicroMachines V3*.

Objetos: en cualquier momento de la partida pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda. Si te ha salido bien, oirás un ruidito muy extraño.

Para todos los que habéis acabado *FFVII*, después de los créditos sale el planeta Tierra dentro de 500 años.

Rubén Hernández Toboso (Valencia)

Lo que necesitáis depende de lo que queráis hacer: programar, sólo diseñar, ambas cosas... Se nos ocurren dos procedimientos distintos, ambos muy aconsejables:

1 Comprar un PC y una PlayStation Net Yaroze. Aprender a programar con el idioma «C» y, cuando tengáis algo, enseñárselo a todas las compañías editoras hasta que a alguien le guste y decida comprároslo, o...

2 ... llamar a todas las compañías desarrolladoras que se os ocurran para preguntar si necesitan gente.

Las malas noticias son que la primera opción sale más cara que la segunda y, para obtener resultados con la segunda, necesitaréis experiencia. ¿Por qué no empezáis tus amigos y tú estudiando programación, a ver si os gusta?

Mortal Kombat Trilogy

Hola amigos de *PSP*,

Aquí tenéis un truco para *Mortal Kombat Trilogy*:

Entra en opciones y pulsa L1, L2, R1, R2 y Arriba a la vez durante cinco segundos. Ya puedes entrar en el interrogante.

Miguel Serrano (Barcelona)



PlayStation

Hola,

Soy un chico de 16 años, poseo una PlayStation y tengo algunas dudas:

1 ¿Para qué sirve una entrada que tiene la Play que es como el puerto paralelo que tienen los ordenadores?

2 ¿Existen alargaderas para conectar a los mandos y así poder jugar desde la cama?

3 Además de la tarjeta de memoria normal, ¿existen otras de mayor memoria? ¿Dónde puedo encontrarlas?

4 Tengo un consejo contra la piratería: ¿por qué no le ponen un *anti-copy* a los discos o algo así y ya no los podrán copiar (como a las cintas de vídeo)?

Bueno, me despido de ustedes y espero recibir al menos algunas de las respuestas o si no me mandáis un saludo. Muchas gracias. Ah, y si tenéis demos de sobra os agradecería que me mandarais una por lo menos, es que soy casi pobre y sólo me puedo comprar dos o tres juegos al año.

Gracias otra vez, adiós y besos,

Anónimo

1 ¿Desde cuándo tienes esa PlayStation? Han salido varios modelos, y no todos tenían las mismas entradas y salidas. De todos modos, si el que te preocupa es redondo y negro, no te sirve para nada. Es una salida para televisores japoneses. ¿O te refieres al que hay bajo una tapa de plástico? En ese caso, se trata del puerto del Link Cable, para conectar dos consolas en serie.

2 Sí, existen. Pregunta en tu tienda de videojuegos, porque hay varios modelos. De todas formas, suelen ser caras.

3 ¡Por supuesto! Por desgracia, ninguna es de la propia Sony, y muchas dan problemas. Nuestro consejo es que utilices tarjetas de memoria normales, de un megabyte, de las que fabrica la propia Sony. Son las que menos problemas dan. No obstante, si aun así quieres comprar una con mayor capacidad, exige una garantía cuando la compres. Por si las moscas.

4 Te alegrará saber (aunque a muchos no les alegrará en absoluto) que ya se ha empezado a hacer. Para piratear algunos juegos como Silent Hill *(ya a la venta en Japón) y* Syphon Filter *(la respuesta de Sony al* Metal Gear *de Konami, otra gran promesa) será necesario algo más que una grabadora de CD: también hará falta un explorador de grabaciones. Estos juegos, como muchos más en el futuro, están a prueba de piratería, y el software necesario para copiarlos es complicado de manejar. Estamos convencidos de que Sony hará lo imposible para evitar que los futuros juegos de PlayStation se puedan piratear, ya que todo apunta a que la PSX*



2 será compatible con los títulos de la primera PlayStation. Si el problema de la piratería no se ataja antes del lanzamiento de la PSX 2, puede que no se solucione nunca...

En cuanto a las demos, ya ves, ¿no? A partir de ahora, PlayStation Power *regalará un CD de demos todos los meses. Genial, ¿eh?*

Avances



Hola,

Soy un jugador entusiasmado con la Play, pero al tener ordenador, echo en falta juegos que no puedo disfrutar en Play. Me gustaría que me dijerais si van a sacar alguno de estos títulos: *Quake 2, Age of Empires, Commandos, PC Futbol* o *Starcraft*. ¿Para cuándo *Metal Gear Solid?*

Gracias por las respuestas y un saludo a todos los lectores de *PlayStation Power*.

José Vidal Berenguer (El Campello)

Estás de suerte, muchachote. Quake 2 *saldrá para PlayStation dentro de un par de meses, y por lo poco que vimos en la pasada ECTS de Londres, la conversión será todo un éxito. También veremos en Play algunos de los últimos bombazos del mundo del PC, como* Rainbow Six, Alien vs. Predator, Carmageddon 2*... De todos modos, cuando veas* Metal Gear Solid *y* Ridge Racer Type 4, *te darás cuenta de que PlayStation todavía puede ofrecer cosas que los PC no tienen. Como dice el anuncio de televisión de PSX en el Reino Unido: Don't underestimate the power of PlayStation, o sea, no subestimes el poder de PlayStation.*

Metal Gear Solid *seguramente estará en la calle antes de que el próximo número de* PlayStation Power *llegue a tus manos.*

Tomb Raider 2

Hola,

Me llamo Martín y tengo una PlayStation. Quisiera ofreceros un truco para *Tomb Raider 2*. Al principio del nivel de Bharkamg Monastery, presencias una contienda entre los malos armados y los monjes del monasterio. Si esperas tranquilamente a que acabe la pelea, podrás ver que uno de los dos bandos ha ganado. (¡NO DESENFUNDES TODAVÍA!). Si es el de los hombres armados, vendrán a por Lara. Pero (y aquí viene lo extraño), si son los monjes (y si, como te he dicho, no has desenfundado) seguirán andando como si acabaran de hacer algo que se hace todos los días. A partir de ahora, el único contacto que tendrán contigo es una mirada de extrañeza nada disimulada. Si desenfundas delante de ellos, se pondrán en guardia, y sólo volverán a su estado normal cuando enfundes. Si en un acto de ingratitud les disparas, todo el escuadrón de monjes se te echará encima y tendrás un par de problemas. ¿Y cómo me cargaré yo ahora a los malos de verdad si no puedo disparar?, te preguntarás. Esto es lo mejor de todo, si los malos entran en escena a la vez que los monjes, serán los mismos monjes los que acaben con ellos, sin que tú gastes una sola bala.

Nota: en este mismo nivel, hay una parte en la que hay un cristal, y debajo una estancia con monjes. Si disparas para romper el cristal, probablemente Lara ya haya apuntado y le darás a un monje, con lo cual se habrán acabado tus días de paz espiritual con los devotos monjes-guerreros-cuando-hace-falta. Pero, si te lo cargas de un salto, probablemente acabarás como un manchón en el suelo que los monjes tendrán que raspar con sus santas lanzas para despegarte del suelo. Que te mueres, vamos. La solución es sencilla: el botón Círculo. Romperás el cristal y, si caes, te dará tiempo a agarrarte al borde porque estarás en el otro lado.

Bien, espero que este casitruco os haya servido de alguna utilidad.

Atentamente,

Martín Goñi (San Sebastián)

Volante PSX

Hola,

Voy a comprarme un volante para la PSX y me gustaría que me aconsejarais cuál es mejor y por qué. Espero vuestra ayuda. Gracias.

Un saludo,

Anónimo

El mejor volante para PlayStation es el Sting Ray Turbo Shock. Cuenta con pedales de acelerador y freno, palanca de cambios para las marchas y ¡freno de mano! Es el único volante que tiene freno de mano, algo muy de agradecer con títulos como Colin McRae Rally, Gran Turismo *o* V-Rally. *Además, el Sting Ray vibra, como el Dual Shock, gracias a un transformador de 12 voltios que va enchufado a la red eléctrica. Las sacudidas son más que aceptables (no como las del Mad Catz, que usa pilas y no hay ser humanos capaz de captarlas; o como las del Race Shock 2, que toman la energía de la consola y tampoco se notan).*

De todos modos, si no te importa que no vibre ni tenga freno de mano, el Race Leader 32 es fantástico.

Consejillos

Hola,

Aquí un amigo que sólo quería felicitaros y agradeceros que haya una revista como la vuestra. Una cosa o más bien, dos.

1. Creo que os guiáis, sólo, un poco demasiado por los tecnicismos y a veces se hace pesado leer algún artículo sobre algún juego que, encima que no te gusta demasiado, viene repleto de palabras como *Goraud, mip-mapping*, etc.

2. ¿Por qué no montáis algún programa de televisión sobre videojuegos? Ya sé que no depende de vosotros, pero sinceramente, si quisiera entretener a los jóvenes pondría antes que a alguna presentadora pechugona un programa de videojuegos con buenos presentadores, como vosotros, y con las últimas novedades en el mundo playstationero.

El mono

1 Nuestra intención es que nos entienda todo el mundo, de verdad. Lo que ocurre es que no todos los juegos tienen los mismos sistemas de iluminación o texturado, y de un sistema a otro hay un abismo. Si sabes lo que es un juego con Gouraud, sabes que se trata de una auténtica maravilla, y no necesitas más explicaciones. El problema viene cuando no sabes qué es el Gouraud... Por eso, además de usar tecnicismos, intentamos ser claros en nuestros artículos. Piensa que, si no usáramos ningún tecnicismo (polígonos, sprites, *píxels, menús, luz en tiempo real...), todo lo que podríamos decir de un juego sería algo como «mola mucho».*

2 ¿Qué tienes en contra de las presentadoras bien dotadas? A nosotros nos caen muy bien: son los típicos personajes que nos gustaría encontrarnos en Resident Evil*... ya nos entiendes. No, la razón de que no hagamos un programa de televisión es porque nuestra directora querría tener todo el protagonismo, y la verdad es que, por decirlo de una forma suave, no es muy fotogénica...*

Felicitar a Oddworld

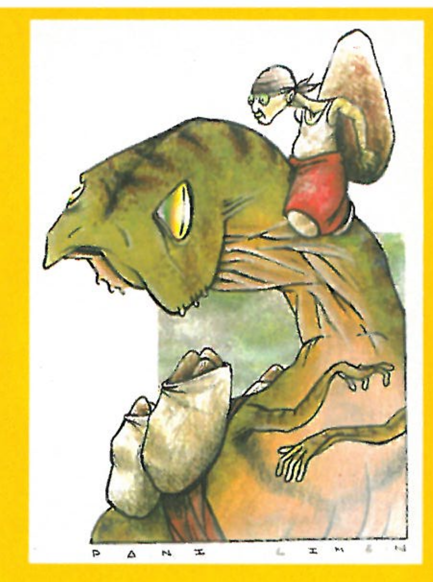
Estimado equipo de *PlayStation Power*,

En primer lugar quisiera felicitaros por la gran labor que lleváis a cabo y de la cual disfruto mes a mes. Hace ya algún tiempo, logré llegar al final del grandioso *Oddworld: Abe's Oddysee* y cuando creía que todo había acabado empecé a ver algo que me fascinó. Los créditos estaban acompañados de una recopilación de bocetos, decorados, diseños de personajes y estudios preliminares al maravilloso trabajo gráfico de este título. Como ilustrador que soy y amante de mi profesión quisiera pediros, por favor, si hay alguna publicación, lugar o Web en la que aparezcan éstas u otras imágenes a las que hago referencia en esta carta o cualquier otro trabajo del equipo gráfico de *Abe's Oddysee* para deleite de mi vista. Sé que es algo muy inusual, pero os lo agradecería eternamente. Quisiera también con vuestro permiso felicitar al equipo que llevó a término este juego, y en especial, a los responsables de la parte gráfica (compañeros ilustradores y demás). Espero que alguno de ellos las reciba de algún modo.

Gracias por vuestra atención y que el «POWER» os acompañe.

Os envío una humilde fotocopia de una de las ilustraciones de mi cosecha como obsequio para *PlayStation Power*.

Dani Limón





Buscando en el baúl de los recuerdos, hemos encontrado un CD con imágenes que a lo mejor te gustan. Además, puedes consultar las siguientes direcciones de Internet:

www.oddworld.com
www.gtgames.com
www.gtinteractive.com

en las que encontrarás todo tipo de información del juego y de los creadores de este increíble título.

Club Megatrucos

Hola,

Somos el Club Megatrucos. Tenemos un club con más de tres años de experiencia en PlayStation. Te podemos decir *passwords*, claves, códigos Game Shark, y trucos de cualquier juego japonés, americano y europeo de PlayStation. Los códigos Game Shark son códigos para sacar el máximo partido a los juegos de PlayStation. El Game Shark es un periférico que se ha puesto a la venta en nuestro país recientemente. Somos un club única y exclusivamente de trucos. Para que te demos una respuesta, sólo tienes que enviarnos un sello del importe correspondiente adjunto en el sobre y escribir a: José Manuel Valero Rosa. C/ Colón, 24. Sax. 03630 Alicante.

José Manuel Valero Rosa (Sax, Alicante)

¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a **PlayStation Power** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

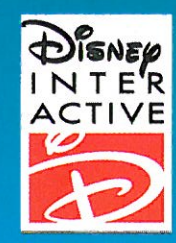
............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59





ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de

15 JUEGOS bichos de Sony



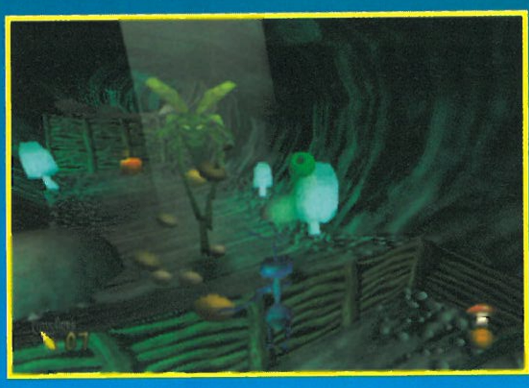




Una vez más Disney lo ha conseguido. La pequeña hormiga Flik ha conquistado nuestros coranzoncitos y nos conduce por un maravilloso mundo tridimensional en busca de aventuras. ¿Un juego para niños? De ninguna manera. Esta pequeña preciosidad no parará de darte la tabarra para que juegues una y otra vez. Sin descanso. Consigue uno de estos 15 juegos y no te aburrirás ni un segundo.

Sorteo el 26 de mayo de 1999





Éstos son los ganadores de los 10 juegos *Mortal Kombat 4*, de GT Interactive (New Software Center):

Sandro Mongelli de Borja (La Orotava, Tenerife)
Patricio McCreanor Sánchez (Marbella, Málaga)
José Miguel Martín García (Sant Feliu de Llobregat, Barcelona)
Francisco Muñoz López (Córdoba)
Francisco Javier Quesada Rodríguez (Hoyo Manzanares, Madrid)
Roberto N. Carpintero Cidad (Barakaldo, Bizkaia)
Jaime Nicolás Sanz (Pozuelo de Alarcón, Madrid)
Jordi Sánchez Teruel (Barcelona)
Francisco Muñoz Chiquero (Málaga)
Javier Parraga de Alba (Sant Cugat del Vallès, Barcelona)

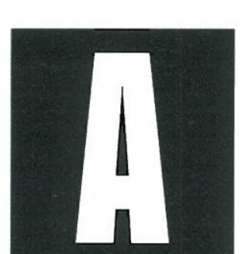
A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Abe's Exoddus
New Software Center • 8.990 ptas.
Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

Abe's Oddysee
Proein • 3.990 pesetas • lataformas
Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo Lemmings. Un juego imaginativo, rápido y único.
Puntuación 90%

Actua Golf
Sony • 6.990 ptas. • Golf
Las opciones de juego brillantes, las vistas soberbias y los comentarios espléndidos del as del golf Peter Allis te harán ganar de calle.
Es el mejor juego de golf que puedes comprar, sin olvidarnos, claro está, de su secuela.
Puntuación 80%

Actua Golf 3
Centro Mail • 7.990 pesetas •
Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, Actua Golf 3 es tu juego. Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.
Puntuación 80%

Actua Pool
Iguana Games • 7.990 pesetas
Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

Actua Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Un buen juego de fútbol y uno de los favoritos en la editorial. Muestra ya algunos síntomas de envejecimiento y ha sido superado por la aparición de *ISS Pro* pero es una buena ganga de la serie Platinum.
Puntuación 70%

Actua Soccer 2
Infogrames • 7.990 pesetas •
Fútbol
Uno de los mejores simuladores de todos los tiempos, con equipos reales. El título que todos los fans del deporte rey estaban esperando. Pon en práctica las teorías que explicas en el bar.
Puntuación 90%

Actua Soccer 3
Infogrames • 7.990 pesetas
Simulador de fútbol
Los chicos de Gremlin nos han traído un simulador de fútbol que no es tan bueno como nos tenían acostumbrados. Tiene montones de buenos toques y a los aficionados les encantará poder jugar con su equipo.
Puntuación 86%

adidas Power Soccer
Sony • 3.990 ptas. • Fútbol
Menos flexible que el sofisticado *Actua*, este juego añade movimientos especiales a un cóctel futbolístico que no es más que una mezcla de acción y realismo que no conseguirá llamar tu atención. Anticuado.
Puntuación 60%



Akuji The Heartless 86%
Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura
Puede que también sea de Eidos, como Lara Croft, pero *Akuji* está muy lejos de ser otro *Tomb Raider*. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre *Medievil* y *Tomb Raider*.

Alien Trilogy
New Software Center •
3.990 ptas.• Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Sony • 7.990 ptas. • Acción de rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *Final Fantasy VII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas •
Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

Andretti Racing
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Carreras
Sus trazados hacen que seguir la carretera sea un poco más difícil de lo deseable. Sin embargo, la pulida pantalla del modo dos jugadores funciona a las mil maravillas, y hay un montón de pistas.
Puntuación 60%

Apocalypse
Proein • 8.990 pesetas •
Shoot 'em up
Es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro título.
Puntuación 92%

Assault
Proein • 8.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Un agradable, variado y explosivo recorrido a través de un mundo futurista infestado de alienígenas. Sus puntos fuertes son una buena cantidad de acción, distintas perspectivas y un sonido delirante. Los controles son muy cómodos, así que lolvidate de todo y dedicarte a disfrutar con esto.
Puntuación 84%

Atlantis



Virgin • 7.990 pesetas • Aventura
Cryo intenta recuperar el esplendor de un estilo de aventura gráfica para PC ofreciendo un juego básico e inofensivo dentro del legendario Lost City. Horrorosas demoras y un potencial limitado lo estropean. ¿Apuntar y hacer clic en PlayStation? No señor. Tan largo e irregular como esta descripción.
Puntuación 64%

Azure Dreams
Konami • 8.490 ptas. • Juego de rol
No es Final Fantasy VII, pero es sin duda una idea novedosa. El plan es llegar a lo alto de una peligrosa torre, cosa que se complica por el hecho de que dicha torre es diferente cada vez que entras. A los fans del rol les encantará.
Puntuación 62%

B

B-Movie
New Software Center •
8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
El encanto obvio de *B-Movie* —salvar la Tierra de los feos hombres verdes— viene aderezado con unos niveles algo dificultosos, horribles horizontes grises y una jugabilidad ligeramente floja. Una lástima porque durante un buen rato es un *shoot 'em up* soberbio basado en misiones.
Puntuación 86%

Batman & Robin
New Software Center • 8.990 ptas.
Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Battle Arena Toshinden 2



Sony • 7.490 ptas. •
***Beat 'em up* en 3-D**
Pocas mejoras. Los gráficos están actualizados y los nuevos personajes, con sus nuevas armas y movimientos, son muy *guays*, pero, a pesar de las mejoras, no se acerca ni por asomo al listón que supone *Tekken 2*.
Puntuación 70%

Battle Arena Toshinden 3
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Más diversión *Toshinden*. El tercero de la serie y todavía no se puede comparar con ninguno de los de *Tekken*. En vez de reprimir la locura de acción total de los anteriores juegos, han vuelto a hacer exactamente lo mismo.
Puntuación 70%



Bloodlines 81%
Sony ● 7.490 pesetas ● Beat 'em up futurista
Es un juego originalmente conocido. Recuerda a muchos otros que se quedaron en nada, aunque su apartado técnico es notable. Es el mejor de su género, pero su desarrollo y estética no cuajarán demasiado entre el respetable.

dos

PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de la Powerlista.



CARRERAS
1 Colin McRae Rally
2 Gran Turismo
3 C3 Racing
4 Toca Touring Car 2
5 Test Drive 5



BEAT 'EM UP
1 Tekken 3
2 Rival Schools
3 Pocket Fighter
4 Mortal Kombat 4
5 X-Men vs Street Fighter

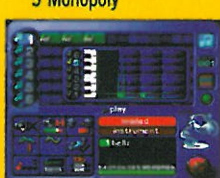
PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 3
2 Abe's Exoddus
3 Spyro The Dragon
4 Medievil
5 Pequeños Guerreros

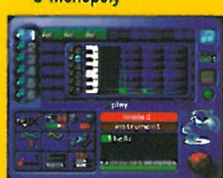
AVENTURA GRÁFICA/ROL
1 Final Fantasy VII
2 Wild Arms
3 Alundra
4 Azure Dreams
5 Excalibur

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer: Retaliation
2 Theme Hospital
3 Risk
4 Command & Conquer
5 Monopoly

DEPORTIVOS
1 FIFA '99
2 NBA Live '99
3 Cool Boarders 3
4 All Star Tennis '99
5 Actua Tennis

ROMPECABEZAS
1 Kula World
2 Tetris Plus
3 Pang Collection
4 Kurushi
5 Mr Domino





SHOOT 'EM UP
1 Tomb Raider 3
2 Resident Evil 2
3 Duke Nukem Time To Kill
4 Ninja
5 O.D.T.

LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Colin McRae Rally
2 FIFA '99
3 Gran Turismo
4 Tomb Raider 3
5 Tekken 3

Blasto
Sony • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota. De todos modos, es divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blast Radius
Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
La corrección ha de dejar paso al riesgo para conseguir que un juego tenga más que lo ya conocido. *Blast Radius* es un juego cuya correcta realización y desarrollo le asignan el papel de «esto ya lo he visto antes».
Puntuación 67%

Blazing Dragons
Erbe • 8.990 ptas. • Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido.
Puntuación 80%

Bomberman World
Sony • 6.990 ptas.• Plataformas
Una conversión más de un viejo clásico que te coloca en la azarosa situación de tener que abrirte camino a disparos a través de 10 niveles completamente atestados. No es muy divertido jugar solo, pero el modo multi-jugador resulta soberbio.
Puntuación 75%

Brahma Force
Virgin • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Breath Of Fire III
Infogrames • 7.990 ptas.• Juego de rol
Un ágil, fluido y convincente juego de rol en el que tú actúas como dragón, huérfano, ladrón y héroe dentro de un isométrico mundo en 3-D, en el que puedes girar en todas las direcciones para deleitarte la vista. Una magnífica historia, aunque con demasiado «deambular» a veces.
Puntuación 84%

Broken Sword



Iguana Games • 8.990 ptas. • Aventuras
Una aventura interactiva bastante sobrevalorada. Sí, está bien y es el mejor juego de aventuras para PlayStation, pero es aburrido. Tiene una jugabilidad adictiva, aunque no puedes esperar emociones intensas.
Puntuación 70%

Broken Sword 2
Sony • 7.990 ptas. • Aventuras
Una aventura de apuntar y señalar que cumple totalmente con su cometido. Si te van las aventuras de este tipo, perfecto. Si te disgusta la lentitud metódica típica de los rompecabezas y las historias con argumento búscate mejor otro título.
Puntuación 70%

Bust A Groove
Sony • 7.990 ptas. • Baila 'em up
Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de Bust A Groove una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%

Bust-A-Move 2
New Software Center • 3.990 ptas. • Rompecabezas
Uno de los mejores puzzles que se han creado. Bajo su floja apariencia de 16 bits se esconde un rompecabezas de gran adictividad y velocidad, que rivaliza incluso con Tetris.
Lo mejor es el Modo dos jugadores.
Puntuación 90%

Bust-A-Move 4
New Software Center • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%

C

Cardinal Syn
Sony • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
De vez en cuando la vida te depara alguna que otra sorpresa. Todo el juego en sí es maravilloso y tiene todos los números para convertirse en el nuevo beat 'em up a batir. Soul Blade y Tekken 2 ya tienen un firme competidor: su nombre, Cardinal Syn.
Puntuación 90%

Carnage Heart
Sony • 6.490 ptas. • Estrategia
No es el juego de batallas de mechas que todos esperábamos, pero sí un entretenimiento estratégico con posibilidades. Diseña y construye robots y envíalos a hacer el trabajo sucio.
Puntuación 80%

C&C Retaliation
Virgin • 7.990 ptas. • Estrategia
No es la secuela de Red Alert, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

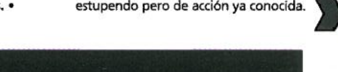
Circuit Breakers
Proein • 8.990 ptas. •Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

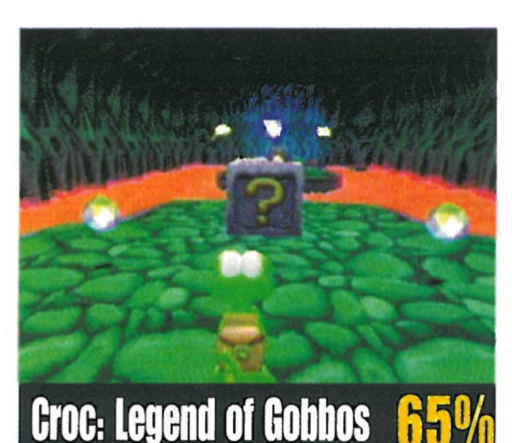
City of the Lost Children
Iguana Games • 8.490 ptas. • Aventuras en 3-D
Aparte de unos buenos gráficos y una trama intrigante no es mucho más que un refrito del viejo *Alone in the Dark*. Los controles lentos lo entorpecen un poco. A pesar de todo, constituye un esfuerzo destacable.
Puntuación 70%

Clock Tower
Iguana Games • 8.990 ptas. Aventuras en 3-D
Es como si tomásemos *Resident Evil* y lo transformáramos en un sucedáneo más flojo Se trata de escapar del loco hombre-tijera, mientras investigas algunos asesinatos. Una trama poco atemorizante de asesinatos.
Puntuación 60%

Colin McRae Rally
Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Estás ante uno de los mejores juegos de coches para la gris de Sony, ya que supera en realismo al mismísimo V-Rally. Si eres amante de los retos, aquí tienes uno nuevo.
Puntuación 90%

Colony Wars
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Juego de combate espacial de aspecto estupendo pero de acción ya conocida.





Croc: Legend of Gobbos 65%

Electronic Arts ● 3.990 pesetas Plataformas

No es una mala idea, pero Croc es demasiado plano y calculador. Es mono pero, ¿y qué? *Gex 3D* tiene humor, desafío y un objetivo.

Dodgem Arena 70%

Media Connection Ibérica ● 8.995 pesetas Deporte futurista

¿Qué se obtiene al mezclar *Wipeout y NHL '99*? ¿Este juego o un lío injugable? Pues ambos. Todo es muy bonito, pero los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.



Asteroids 90%

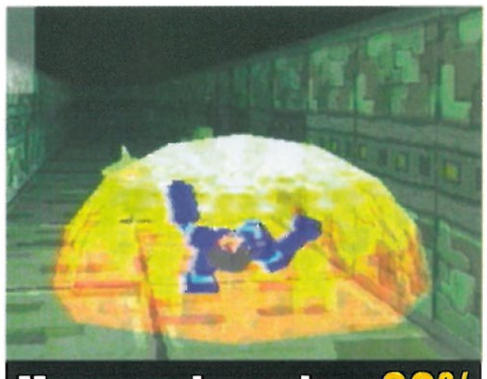
Proein • 6.990 pesetas •Shoot 'em up

La versión de *Asteroids* para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Megaman Legends 86%

Virgin • 7.900 pesetas • Juego de rol

El renacer de *Megaman* no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.

Se trata de volar por el espacio buscando y destruyendo naves de una belleza gráfica magnífica, con unas armas poderosas en grado sumo.
Puntuación 80%

Colony Wars: Vengeance
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* espacial**
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico número uno.
Puntuación 93%

Constructor
New Software Center • 7.990 ptas.
Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda demasiado.
Puntuación 79%

Cool Boarders



Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras
Un juego de carreras en el que, en realidad, no tienes que correr contra nadie. Es un poco raro y frustrante, pero la opción para aprender a realizar trucos hace que el juego mejore mucho y anima las cosas considerablemente. No está mal.
Puntuación 60%

Cool Boarders 2
Iguana Games • 8.990 ptas. •
Carreras
El mejor juego de snowboard disponible. No deben perdérselo ni los fans de este deporte de vértigo ni los amantes de los juegos de carreras. Aquí se corrigen todos los defectos del primer CB. Tienes otros «surfistas» con los que competir, un excelente modo dos jugadores y un montón de nuevas pistas y piruetas.
Puntuación 90%

Copa del mundo: Francia '98
EA • 7.990 ptas.•
Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante. Jugabilidad genial, controles muy eficientes e inteligentes ángulos de cámara se unen para crear una experiencia futbolística de lo más fluida y envolvente. Buen trabajo.
Puntuación 79%

Michael Owen's WLS 81%

Proein • 8.990 pesetas • Simulador de fútbol

Michael Owen no consigue plasmar su innegable magia en la segunda entrega de *World League Soccer* un año después. Hay muy buenos trucos y muchas habilidades por aprender, pero al final es un poco difícil y parece un poco forzado.

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Crime Killer
Proein • 8.990 ptas.• *Shoot 'em up*
Un juego de disparos muy logrado, con un montonazo de armas y artilugios de alta tecnología. Tu coche/moto es el no va a más, con un modo de persecución turbo, radar incorporado e incluso una conexión de comunicación. Violento y fluido.
Puntuación 76%



Dark Stalkers
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Beat 'em up
Un juego de lucha que está bien, pero es una conversión un poco decepcionante –han suprimido algunos cuadros de animación–. Su jugabilidad es buena, pero un poco fuerte para los que tengáis un gusto sutil.
Puntuación 60%

Dead Or Alive
Sony • 7.990 ptas.• *Beat 'em up*
El mejor juego de lucha «no-Tekken» Gráficos en 3-D súper fluidos combinados con un detalle de textura muy definido, un combate rápido y unos combos multi-golpe espectaculares- Una compra obli-gada para cualquier experto «beat 'em upero».
Puntuación 86%

DeadBall Zone
New Software Center •
7.990 ptas.• Deportes
Es básicamente una actualización del clásico Amiga *Brutal Deluxe*. Menos en nombre y apariencia, se parece en todo. Esta nueva versión en 3-D tiene trazas bastante violentas y un armamento con bastante mala idea. Por desgracia, se viene un poco abajo a causa de una ejecución demasiado simplista y una ocasional dificultad de ver la bola.
Puntuación 60%

Deathtrap Dungeon
Proein • 8.990 ptas. •
Plataformas
No hay duda de que *Deathtrap Dungeon* es un juego que tiene un aspecto estupendo. Tras un largo proceso de desarrollo, su argumento se basa finalmente en esos libros de aventuras medievales fantásticas con las que siempre has soñado. Sin embargo, cuando llevas un rato jugando eso de «estupendo» queda un poco en entredicho.
Puntuación 80%

Destruction Derby



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Compite en pistas diminutas y aburridas, chocando continuamente mientras intentas sacar a tus rivales de la carrera. Una buena idea que no acaba de funcionar. No consigue ser un buen juego de carreras y le falta acción.
Puntuación 60%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy





Electronic Arts • 3.990 ptas. •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Devil Dice
Sony • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Devil Dice es uno de los juegos más divertidos y adictivos que puedes encontrar en el catálogo PlayStation. Su mecánica sencilla pero, a la vez, complicada lo convierte en un extraordinario pasatiempo. Eso sí, no es apto para todos los públicos.
Puntuación 88%

Doom
New Software Center •
6.990 ptas. • *Doom*
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Duke Nukem
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%

Duke Nukem
Time to Kill
New Software Center • 8.990 ptas. •
Shoot 'em up
Duke Nukem Time to Kill es un juego muy pero que muy divertido. Su desarrollo es interesante y el mapeado extenso. Sólo algunas pequeñas deficiencias técnicas le impiden subir la nota.
Puntuación 95%



Gran Turismo 98%

Sony • 7.990 ptas. • Carreras

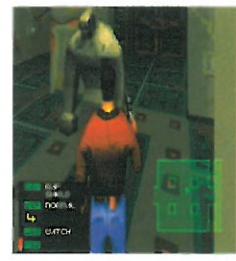
Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. *Gran Turismo* ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.

E

Everybody's Golf
Sony • 6.990 ptas.•
Simulador de golf
Un juego estupendo y accesible que te presenta unos jugadores cabezones que manejan los palos de golf que da gusto verlos. Controles maravillosamente simples que ofrecen toda suerte de opciones de ajuste, giros y golpes de efecto. También nos brinda unos gráficos fluidos y un buen diseño de campos.
Puntuación 84%



Fade to Black



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

Felony 11-79





New Software Center • 7.990 ptas.
Conducción
La cuestión es alborotar. Conduces por pueblos y ciudades causando estragos. Es muy divertido pero le faltan pistas, opciones y oportunidades para llegar a dominarlo.
Puntuación 60%

Final Fantasy VII
Sony • 8.990 ptas. •
Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Fluid
Sony • 6.990 ptas. •
Musica interactiva
La concepción del juego en Fluid es tan original e innovadora que descolocará incluso al más pintado. Su concepto aparece como contrapunto a la violencia y la rapidez de estos tiempos. Agradable y relajante.
Puntuación 80%

Formula 1
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con Formula 1. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

Formula 1 '97
Sony • 8.490 ptas. •
Carreras
¡Ya está aquí! Y no se limita a actualizar los coches y las carreras, sino que presenta un nuevo modo de gráficos de alta resolución, comentarios mejorados y opciones de simulación que hacen de este juego una auténtica maravilla.
Puntuación 90%

Formula 1 '98
Sony • 8.990 ptas. •
Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñííííísimo fallo.
Puntuación 95%

Forsaken
New Software Center • 7.990 ptas.
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el shoot 'em up subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

Frenzy!
Infogrames • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Para un mocoso de un año y medio que se chupa el dedo, Frenzy! debe de ser una pasada. Una era inteligente y culta como la nuestra, demanda algo bastante mejor que esto. Absolutamente frustrante y aburrido.
Puntuación 84%

Future Cop: L.A.P.D.
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Shoot 'em up
Una encantadora visión de las sórdidas calles del futuro. Aniquilas a la escoria mientras un pico de oro va soltando líneas al más puro estilo James Bond en el cuartel central, por cortesía de tu controlador en la base. Un desafiante juego de disparos de primera.
Puntuación 82%



Global Domination 85%

Sony ● 7.990 pesetas● Estrategia

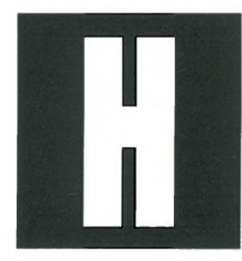
Global Domination sigue las directrices de la Play: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.

G

Ghost in The Shell
Sony • 7.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Aunque se llama *Ghost in The Shell* y está basado en la película *manga* del mismo nombre, tiene muy poco que ver con ella. Un montón de secuencias de vídeo *manga* centran la escena al principio del juego y al final de cada etapa. Cuentan la historia de un piloto novato al mando de un Fuchikoma en su lucha contra las fuerzas del mal.
Puntuación 62%

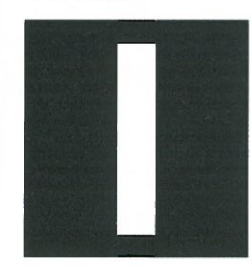
Grand Theft Auto
Proein • 9.490 ptas. •
Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

G-Police
Sony • 7.490 ptas. •
Shoot 'em up
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%



Heart of Darkness
Infogrames • 7.990 ptas. •
Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%

Hexen
New Software Center •
7.990 ptas.• Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%

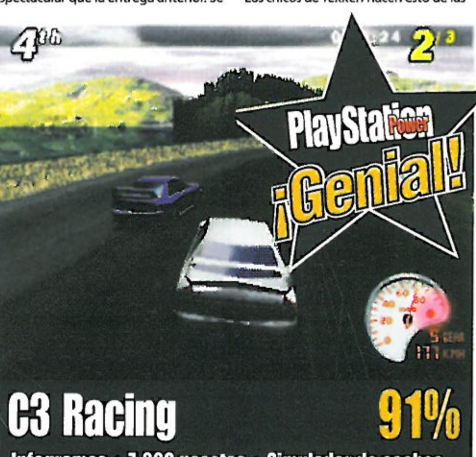


Indy 500
Virgin • 8.990 ptas. •
Carreras
La Fórmula Indy parece empeñada en entrar en nuestros hogares. ¿Podrá la compañía Tomy conseguir su objetivo con su nueva creación? De momento, te servirá para conocer más de cerca la Indycar.
Puntuación 78%

ISS Pro '98



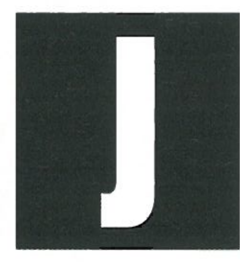
Konami • 9.490 ptas. •
Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%



C3 Racing 91%

Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de coches

Divertido, rápido, lleno de opciones y muy jugable. Con estos argumentos, *C3* se convierte en el tercer mejor juego de conducción para PlayStation. Sólo *Toca 2* y *GT* lo superan. Pero si te gustan este tipo de juegos, este título de Infogrames es una referencia obligada en tu colección.



Jet Rider
Iguana Games • 8.990 ptas. •
Carreras
El típico juego de carreras que sustituye la dosis habitual de motores con unas excitantes motocicletas futuristas que corren tanto por tierra como por agua. Aunque esto no aporta nada a un juego un tanto deslucido.
Puntuación 70%

Judge Dredd



Iguana Games • 8.990 ptas.
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D que se basa en el cómic del mismo nombre y que es compatible con todas las pistolas. Suena bien, es entretenido, pero no es tan bueno como *Time Crisis*, ni goza de su brillante sistema de control.
Puntuación 60%



Klonoa
Sony • 7.990 ptas. • Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Knockout Kings
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.
Puntuación 61%

Kula World
Sony • 7.990 ptas. • *Puzzle*
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%

Kurushi
Sony • 6.990 ptas. • Rompecabezas
Rompecabezas enigmático para adultos en el que debes eliminar grandes cubos antes de que te aplasten. Se parece un poco a *Tetris* pero, es un concepto del todo nuevo en el mundo de los rompecabezas..
Puntuación 80%



Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas •
Puzzle
Uno de los juegos de *puzzles* más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%

Libero Grande
Sony • 8.450 ptas. • Simulador de fútbol
Es un juego tan original y extraño dentro de un género tan «visistado» como el del fútbol, que no pasará desapercibido ante tus ojos. Tiene algún que otro fallo, pero en general las virtudes se llevan la palma.
Puntuación 88%

Lucky Luke
Iguana Games • 8.990 ptas.
Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%



Madden NFL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas.
• Simulador de fútbol americano
Un simulador de fútbol americano con toda la credibilidad del mundo. Por primera vez, Madden ha apostado por lo poligonal. Los jugadores pueden moverse con la mayor suavidad del mundo y tienes estadísticas a más no poder. El mejor de su género.
Puntuación 88%

Maximum Force



New Software Center • 6.990 ptas.
Pistola
La posibilidad de jugar tanto con la Gun-Con 45 como con las viejas pistolas tipo Predator es lo más destacado de este típicamente repetitivo juego de tiros. Gente digitalizada en plan cómico aparece tras barriles prerrenderizados anhelando que le des en la cabeza. ¡Pero ojo no mates a los civiles!
Puntuación 65%



Grand Theft Auto 85%

Proein ● 4.990 pesetas ● Acción

GTA, con un aspecto que parece sacado de la edad de piedra de los videojuegos, ofrece en cambio acción a raudales para mucho tiempo. Y de paso, puedes quemar un poco de adrenalina. Abstenerse de hacerlo en la vida real.

MDK
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Un *shoot 'em up* en 3-D de acción trepidante con una imagen muy original y niveles de alta tecnología muy bien diseñados. Es un *shoot 'em up* tipo *Doom*, y en 3-D, estilo *Tomb Raider*.
Puntuación 90%

Medievil
Sony • 8.490 ptas. •
Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

Megaman X4
Virgin • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Men in Black
Infogrames • 7.990 ptas. •
Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo vistoso.
Puntuación 82%

MicroMachines V3
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Monster Trucks
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Puedes hacer todo lo que se te ocurra para poder llegar el primero a la meta. Añádele algunas minas criminales y encontrarás un esfuerzo poco brillante y valorado.
Puntuación 70%

Mortal Kombat 4
New Software Center • 8.990 ptas. •
Beat 'em up
Cuarto intento para esos pobres Kombatientes, pero la sombra de los Tekken es demasiado alargada. Diversión temible, pero no la suficiente para perdurar a la larga.
Puntuación 68%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 ptas. •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las





Cool Boarders 3 91%

Sony • 8.490 pesetas • Carreras

Hace lo mismo que hace *Cool Boarders 2*, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de *snowboarding* casi perfecta.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



FIFA '99 93%

Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol

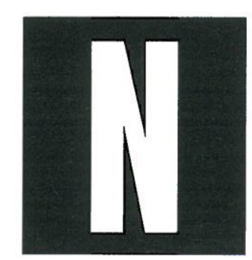
¿Copa del mundo: Francia '98 con las botas más lustrosas? Sí, pero qué más da cuando lo que tienes entre manos es tan bueno como este juego. Un montón de mejoras, más y miles de equipos entre los que elegir, hacen de éste el mejor juego de balompié creado por los chicos de EA hasta la fecha. ¡Venga ese FIFA 2001!

emociones que desprende lo convierten en el número uno, por ahora.
Puntuación 90%

Motorhead
Infogrames • 4.990 ptas. • Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Mr Domino
Virgin • 8.990 ptas. • *Puzzle*
Es, sin lugar a dudas, una de las experiencias más originales e intensas que hemos vivido últimamente en nuestra querida Play. Su increíble dificultad y su original desarrollo te engancharán al Pad por mucho que luches en contra.
Puntuación 85%

Music
Proein • 6.990 ptas. • Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores. ¡Compón música con las mínimas habilidades! ¿No te apetecería ser DJ?
Puntuación 85%



NASCAR '99
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Aficionados a la fórmula Nascar, vuestras plegarias han sido escuchadas. *Nascar '99* es una recreación muy fiel de este deporte tan americano. Lo malo es que es un poco aburrido.
Puntuación 78%

NBA: In the Zone 2
Centro Mail • 6.990 ptas. • Baloncesto
Las críticas han surtido efecto y los de Konami han mejorado muchísimo *In the Zone*. Pero, a pesar de que han puesto a nuestra disposición un buen juego de baloncesto, preferimos el cuidado *Total NBA*.
Puntuación 80%

NBA Fastbreak '98



New Software Center • 6.990 ptas. • Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

NBA Pro '98
Centro Mail • 8.990 ptas. • Baloncesto
Crea jugadores, fíchalos, intercámbialos o traspásalos a tu antojo en un menú de opciones inacabable. Participar del juego o mirarte el partido desde el banquillo como entrenador es otra de las posibilidades que te ofrece NBA Pro.
Puntuación 83%

Need for Speed III
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Carreras
La simulación ha dejado paso a la velocidad, y lo que antes era un simple escaparate de prototipos de lujo se ha convertido en un excelente arcade que derrocha jugabilidad por los cuatro costados. Los mitómanos del género de las carreras no quedarán defraudados.
Puntuación 78%

Newman Haas Racing
Sony • 7.990 ptas. • Carreras
Básicamente, es *F1 2.5*. El motor que controla este simulador es el de F1 con algunos retoques. Tendrás que estar vagamente interesado en la Indycar, eso sí. Los 15 nuevos circuitos y el renovado modo a pantalla partida justifican que los locos por las carreras compren este título.
Puntuación 86%

NFL Blitz
New Software Center • 7.990 ptas. • Fútbol americano
Fútbol americano. ¿Demasiado para los forofos del fútbol europeo? ¡Qué va! Sin las interminables series de estadísticas y jugadas de Madden, estás ante un brutal y divertido festival futbolero. Es el mejor en su género. Si te encantan los simuladores de fútbol americano, disfruta con éste jugando una y otra vez.
Puntuación 89%

NHL '99
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Excelente diversión para los conversos a NFL pero si tienes una versión anterior, piénsatelo dos veces antes de desembolsar tu dinero. Los acabados normales le añaden profundidad y longevidad y su sonido y su imagen son esmerados. Es el mejor simulador de hockey del mercado.
Puntuación 74%

Nightmare Creatures
Sony • 7.990 ptas. • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%

Ninja
Proein • 8.990 ptas. • Aventura/*Beat 'em up*
¿Qué es esto? ¿Un plataformas? ¿Un *beat 'em up*? ¿Un juego de aventuras? Um... Es todo —y nada— de eso; y ese es su verdadero defecto. Los enemigos más ingeniosos son los soldados esqueleto, cuyos torsos se agitan violentamente después de ser decapitados.
Puntuación 75%

N20
Infogrames • 6.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Diversión veloz y frenética en retorcidas cañerías pobladas de enemigos. A nivel gráfico hay demasiado movimiento para que sea un ganador: acaba siendo sólo un *shoot 'em up*. Buena banda sonora, eso sí.
Puntuación 60%



Oddworld: Abe's Oddysee
New Software Center • 3.990 ptas. • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

One



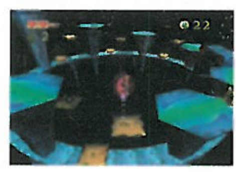
Centro Mail • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
¡Como el clásico de SNES *Super Probotector* pero en 3-D! ¿Pero ése no era *Contra*? Sí, pero *One* cumple mucho mejor. Gráficos maravillosos, suave como la seda, repleto de malos alucinantes, armas de potencia obscena y con explosiones que queman las retinas. Sólo alguna que otra trampa injusta y su escasez de niveles (cinco) malogran un poco las cosas. Muy bueno.
Puntuación 90%

Overblood
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventuras en 3-D
Lo que en un principio parece una simple copia de *Resident Evil*, pronto se transforma en un desafío para tu mente, a base de enigmas. Es envolvente, aunque le falta tensión.
Puntuación 80%

Overboard
Sony • 7.490 ptas. • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%



Pandemonium



Sony • 3.990 ptas. • Plataformas
Por su aspecto 3-D, todo se reduce a moverse, saltar, moverse, saltar... la cámara va como una flecha para conseguir un 3-D más creíble pero esto es incluso molesto porque tienes que saltar a plataformas que ni se ven.
Puntuación 60%

PaRappa The Rapper
Iguana Games • 7.990 ptas. • Acción rapeadora
Un juego único que no tiene ningún antecedente parecido. Pulsa los botones al ritmo de la música para que PaRappa rapee. Lo malo es que se queda un poco corto y puedes acabarlo en unas pocas horas.
Puntuación 80%

Pequeños guerreros
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%

Pocket Fighter



Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 ptas (sin pistola) • *Shoot 'em up*
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%



Hercules 61%

Sony ● 3.990 pesetas ● Plataformas

Aparte de unos cuantos adornos gráficos, podría tratarse de un juego SNES un poco por encima de la media, lo que equivale a un juego de plataformas normal y corriente.



Kensei: Sacred Fist 90%

Konami ● 8.490 pesetas ● Beat 'em up

La primera incursión de Konami en el mundo de los beat 'em up no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es *Tekken 3*, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...



Monkey Hero 66%

Proein ● 8.990 pesetas ● Juego de rol/acción

El hecho de que haya muchísimas cosas por hacer en esta aventura de dibujos animados no oculta la evidencia de que es demasiado fácil. Aunque quizá para los más pequeños pueda estar bien. No hará las delicias del jugador ocasional, pero si te gustan los juegos largos y tradicionales, es lo que buscas.

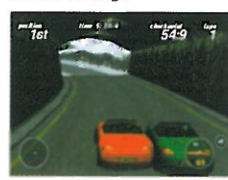


Pool Hustler 70%

Infogrames ● 7.990 pesetas ● Simulador de billar

No tan suave como *Actua Pool* (Gremlin), pero a fin de cuentas es un simulador de billar muy digno... si te gustan este tipo de juegos. ¿Desaparecerán los bares ante la aparición de tanto título de billar?

Porsche Challenge



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

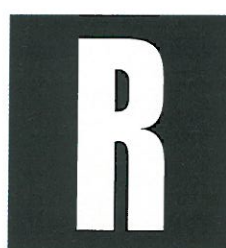
Powerboat Racing
Proein • 8.990 ptas. •
Carreras de lanchas
Podrás jugar durante un rato, pero tendrás que pensártelo dos veces. Sería mejor que te plantearas la idea de seguir haciendo carreras con chismes sobre cuatro ruedas, al menos, por el momento.
Puntuación 56%

Project Overkill



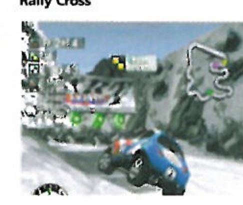
Centro Mail • 5.990 ptas. •
Shoot 'em up
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%

Psybadek
Sony • 7.990 pesetas • Simulador de hoverboarding
Buena estética y buen sonido, pero un poco disparatado. Es casi imposible controlar el hoverboard y Psybadek no acaba de decidirse a ser un juego de aventuras o de carreras. Al final no es ninguna de las dos cosas. Un intento no muy exitoso de lograr algo nuevo.
Puntuación 61%



Rage Racer
Sony • 6.490 ptas. •
Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rally Cross



Sony • 6.490 ptas. • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

Rally Cross 2
Sony • 6.900 pesetas • Carreras
Rally Cross 2 es el típico juego que no tiene razón de ser. Si su intención era emular la creación de un mundo alternativo de carreras como el conseguido por Ridge Racer se queda a verdaderos años luz.
Puntuación 55%

Rayman



Ubi Soft • 3.990 ptas. •
Plataformas
Plataforma excesivamente brillante, complicada hasta la exasperación. Es básicamente un juego de 16 bits, pero más duro y de mejor aspecto. Por eso, está destinado a ser un firme integrante del nivel medio.
Puntuación 50%

Ray Tracer
Iguana Games • 7.990 ptas. •
Carreras
No es de carreras propiamente dicho, pero es una nueva versión del éxito arcade *Chase HQ*, en el cual corres por una carretera tras unos enemigos que te interrumpen el paso. Es un alocado, divertido y rápido juego arcade.
Puntuación 70%

Resident Evil DC
Virgin • 6.990 ptas.
Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Resident Evil 2
Virgin • 8.990 ptas. • Aventuras
La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.
Puntuación 97%

Ridge Racer
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
Aunque *Revolution* (abajo) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 ptas. •
Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

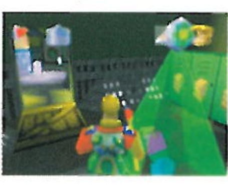
Riot
Centro Mail • 3.990 ptas. •
Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools
Virgin • 7.990 ptas. • *Beat 'em up*
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%

Road Rash 3D
Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Rogue Trip
New Software Center •
8.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Los creadores de Twisted Metal no debían haberse molestado con este título. Sólo tienes que escoger un buen par de ruedas, equiparte bien y dirigir a un grupo de desvalidos turistas. Una extraña idea, pero no por ello menos innovadora.
Puntuación 60%

Roscoe McQueen



Sony • 7.990 ptas. •
Plataformas en 3-D
Explora un edificio de dibujos animados apagando fuegos con tu manguera y rescatando a los pobres inquilinos atrapados. Ten cuidado con los malvados robots con los que deberás enfrentarte.
Puntuación 70%

Rushdown
Infogrames • 7.990 pesetas
Simulador deportivo
Rushdown es un título que tiene muy buenas maneras pero que da como resultado únicamente una buena intención. De todas formas, ofrece bastantes momentos de diversión y tres juegos en uno. En la variedad está el gusto.
Puntuación78%

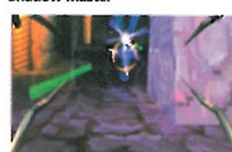


S.C.A.R.S.
UbiSoft • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

Sentinel Returns
Sony • 6.990 ptas. • Estrategia
Más o menos los 12 primeros niveles te mantienen enganchado, pero este interés empieza a desvanecerse rápidamente. Carece de la variedad necesaria para tenerte pegado a la pantalla durante horas.
Puntuación 68%

Shadow Gunner
Ubi Soft • 6.995 ptas. •
Acción en 3-D
A lo mejor la originalidad no es el punto fuerte de este programa. Puede que la acción no capte tu interés más de una hora o dos. Aunque tiene un excelente entorno tridimensional, los anteriores factores juegan un poco en su contra.
Puntuación 69%

Shadow Master



Sony • 7.990 ptas. • *Shoot 'em up*
En cuanto a gráficos, este juego de disparos es inmejorable. La jugabilidad tampoco está nada mal, aunque no es especialmente original. Sin embargo, una vez más, Psygnosis ha demostrado su maestría en el campo de la PlayStation.
Puntuación 80%

Soul Blade
Sony • 3.990 ptas. • *Beat 'em up*
Namco casi iguala su saga magistral de *Tekken* con este juego de lucha de espadas. Los personajes son GRANDES y maravillosos, y se baten en ruedos en 3-D de lujo, mostrando sus divertidos movimientos de artes marciales.
Puntuación 90%

Soviet Strike
Electronic Arts •3.990 ptas. •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Speedster
Iguana Games • 8.990 ptas. •
Carreras
Una especie de *MicroMachines V3* pero con coches «reales». Buenos escenarios y un manejo sensible para pequeños coches, más las emociones de los choques y empujones que el juego conlleva. *MMV3* es mejor.
Puntuación 70%

Star Wars Masters of Teräs Käsi
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
Un increíble *beat 'em up*, con personajes carismáticos y con montones de golpes a realizar. Si no fuera por un par de carcaterísticas estarías ante un auténtico número uno. De todas formas, se trata de uno de los mejores.
Puntuación 86%

Steel Reign
Sony • 6.990 ptas. •
***Shoot 'em up* en 3-D**
Debería haber sido toda una revelación, pero este juego militar de Sony, basado en misiones, resulta un tanto decepcionante. Podría estar más trabajado, o ser más estratégico, aunque no está mal del todo.
Puntuación 60%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 ptas. •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda. Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Streak
New Software Center •
8.990 pesetas • Carreras
Existe un gran potencial para este juego al estilo de Regreso al futuro, paseando por las calles de América sobre un veloz hoverboard. Lamentablemente, los chicos de GTI se han percatado de ello y se las han ingeniado para terminar haciendo un juego confuso y tonto.
Puntuación 67%



Soul Blade 94%

Sony • 3.990 pesetas • Lucha

Namco casi ha superado su increíble *Tekken* con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.

Street Fighter EX



Virgin • 6.990 pesetas •
***Beat 'em up* en 3-D**
Si pensabas que los juegos de lucha PlayStation se limitaban a la serie *Tekken*, ya puedes ir cambiando de opinión. Capcom se ha vuelto a llevar el juego al taller para investigar a fondo y renovar su producto.
Puntuación 90%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 ptas. •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
New Software Center •
7.990 ptas. • Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Sin embargo, no todo es malo y tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%

T

Tempest X3
Virgin • 6.990 ptas. •
Shoot 'em up
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada. ¡Y sólo por 3.990!
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony • 3.990 ptas. • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los



Tekken 3 97%

Sony • 7.990 ptas. • Beat 'em up

Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Poy Poy 2 75%

Konami ● 8.490 pesetas ● Puzzle

Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero, ¿hacía falta una segunda entrega?

personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tenchu



Proein • 8.990 ptas. • *Ninja 'em up*
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de Bushido Blade y Metal Gear Solid para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Tenka



Sony • 7.990 ptas. • Clon de *Doom*
A pesar de usar los polígonos 3-D para crear los niveles y los malos, esta remarcable proeza técnica no destaca por su jugabilidad. *Tenka* es un buen clon de *Doom*, pero inferior a *Doom* y a su competidor *Disruptor*.
Puntuación 70%

Test Drive 4x4
Centro Mail • 7.490 pesetas • Carreras
Si te gusta un poco de polvo… cómprate Colin McRae Rally. Test Drive 4x4 no está a la altura por sus gráficos pobres, sus carreras sosas y su lentitud aunque es una experiencia divertida. Puedes salirte de la pista más que en el juego de Colin, pero eso no quiere decir que vayas a ganar la carrera. Ni mucho menos.
Puntuación 68%

Test Drive 5
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras. Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro, no deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación78%

The Fifth Element
Sony • 7.990 ptas. • Puzzle en 3-D
No se trata de Tomb Raider, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son demasiado sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Simulación de gestión
Olvídate de Theme Park. Theme Hospital es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

The Lost World



Iguana Games • 3.990 ptas. • Plataformas
Puedes ser un ráptor, un compsognathus o un cazador humano y trotar a través de un magnífico paisaje en 3-D. Fantástico aunque presenta una curva de dificultad frenética y unos malos demasiado duros.
Puntuación 70%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 ptas. • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony •12.900 ptas. • *Shoot 'em up*
Lo hemos estado esperando con ansias, pero la verdad es que resulta un poco decepcionante. Viene con la pistola Gun-Con 45 (de ahí su precio exorbitante), aunque la diversión se acaba un poco pronto.
Puntuación 70%

Time Crisis



Sony • 3.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Sólo tendrás unos pocos días de entretenimiento.
Puntuación 83%

Tobal No. 1
Sony • 6.990 ptas. • Lucha en 3-D
Un poco flojo comparado con las texturas de *Tekken 2*. La movilidad sobre el cuadrilátero es única. El diseño de los personajes, un poco raro (robots, monstruos, ancianos), puede hacerlo interesante.
Puntuación 70%

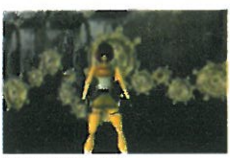
TOCA Touring Car
Proein • 4.490 ptas. • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

TOCA 2



Proein • 8.990 ptas. • Carreras
Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá… Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. Él no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.
Puntuación 93%

Tomb Raider

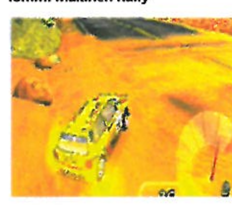


Proein • 4.990 ptas. Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2
Proein • 8.990 ptas. • Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Tombi
Sony • 6.990 ptas. • Plataformas
Es un juego muy divertido que se dedica a acumular elementos surgidos de otros géneros aunque básicamente es un plataformas.
Lástima que su aspecto gráfico no esté a la altura de la máquina para la que ha sido creado.
Puntuación 81%

Tommi Makinen Rally



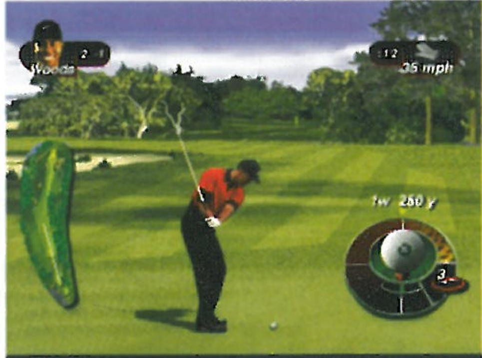
Infogrames • 7.990 ptas. • Carreras
Ciento treinta circuitos diferentes y un editor de pistas en 3-D contribuyen al fácil recoge-y-juega simulador de rallies. Si vas a aguantar mucho rato jugando, es discutible, pero aún queda mucha carrera por delante.
Puntuación 64%

Total Drivin'



Iguana Games • 8.990 ptas. • Carreras
Añade a las opciones de carrera y vehículo de V-Rally el estilo divertido y tipo arcade de Rage Racer y tendrás algo parecido. Gráficos muy elegantes, velocidad, 40 coches y 20 carreras a cual más extraña. highly under-rated gem.
Puntuación 90%

Total NBA '97
Iguana Games • 7990 ptas. • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido. Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso. Es maravilloso pero confuso.
Puntuación 70%



Tiger Woods '99 76%

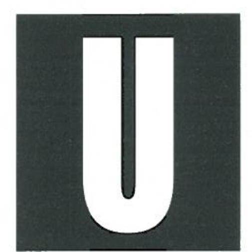
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Simulador de golf

Tiger Woods '99 es un producto que combina, con cierta sabiduría, la jugabilidad típica de un juego de golf con el marketing más inteligente. Si admiras a Tiger Woods, te encantará. Si te gusta el golf, te divertirás.

Track & Field
Iguana Games • 4.900 ptas. • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 ptas. • Exploración submarina
Es una auténtica joya.
Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola. Una maravilla.
Puntuación 93%

Twisted Metal World Tour
Iguana Games • 8.990 ptas. • Carreras
Una gran mejora sobre el original que añade muchos niveles inspirados en ciudades famosas y algunos vehículos nuevos de gran factura con armas también innovadoras. Aunque sigue sin ser una maravilla gráfica.
Lástima.
Puntuación 80%





V-Rally
Centro Mail • 4.990 ptas. • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo

PlayStation Power ¡Genial!

Spyro The Dragon 94%

Sony • 8.490 ptas. • Plataformas en 3-D

Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.



ProPinball Big Race USA 83%

Dinamic Multimedia ● 7.995 pesetas Simulador de máquina del millón

Big Race USA es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.



Tomb Raider 3 95%

Proein • 8.990 pesetas
Aventura gráfica en 3-D

Tirarás el Pad por los suelos en un ataque de rabia pero volverás a recogerlo en cuanto te des cuenta de tu error. Es un juego difícil, así que no digas que no te hemos avisado. Pero, por encima de todo, es una obra de arte.

súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras.
Puntuación 90%

Versus
Proein • 8.990 ptas • *Beat 'em up*
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



Virgin • 8.990 ptas. • Simulador de boxeo
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
Puntuación 76%

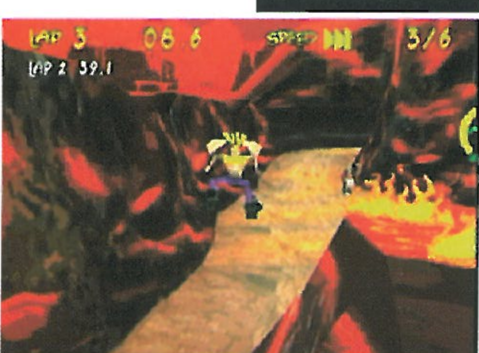
Vigilante 8
Proein • 8.990 ptas. • *Shoot 'em up*
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

Viper
Iguana Games • 4.990 ptas. •
Shoot 'em up
Viper es, sin miedo a equivocarnos, el mejor «matamarcianos» para la Play. Tiene algunos errores, pero su jugabilidad, sus gráficos y su capacidad para hacerte volver a un pasado moderno le hacen merecedor de caer en tus manos.
Puntuación 85%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 5.995 ptas.
Shoot 'em up
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%





Running Wild 75%

Sony ● 6.990 pesetas ● Simulador de carreras

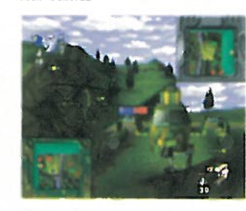
Se trata de un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.

WarCraft II



Centro Mail • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Sus gráficos «grumosos» ocultan un juego de asombrosa complejidad. Se parece bastante a C&C, pero lo preferimos gracias a una extraña jugabilidad que permite la aparición de elementos «mágicos».
Puntuación 90%

War Games



Electronic Arts • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
Los creadores de este juego tomaron sabiamente el argumento básico de la película y lo catapultaron 20 años en el futuro. Ahora los ordenadores tienen cerebro y controlan las defensas de los países. Elementos de C&C y Return Fire combinados en un juego fascinante de ligera estrategia y toneladas de acción
Puntuación 86%

Warhammer
Iguana Games • 8.900 ptas. •
Estrategia
Enanos y duendes resuelven sus diferencias a puñetazos en esta adaptación acción/estrategia de los típicos juegos de mesa de rol. Es una fantasía trasladada a la época medieval.
Puntuación 80%

Warhammer: II
EA • 7.990 ptas.• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. Un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Wayne Gretzky '98
New Software Center •
6.990 ptas. • Hockey sobre hielo
Más hockey en 3-D, pero esta vez patrocinado por ¡Wayne Gretzky! Los chicos de GTI han aprendido de los veteranos y el resultado es un juego de simulación fantástico en cuanto a estadísticas.
Puntuación 65%

Wild 9



Proein • 8.990 ptas. • Plataformas
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

Wild Arms
Sony • 6.990 ptas. • Juego de rol
¿Cansado de Final Fantasy VII? Wild Arms debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
Puntuación 79%

Wipeout



Sony • 3.990 ptas. • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097



Iguana Games • 3.990 ptas. •
Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

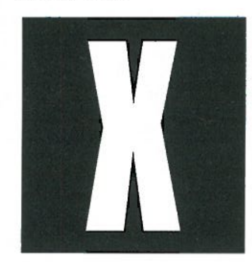
World League Soccer
Proein • 8.990 ptas. •
Fútbol
World League Soccer no debería ser tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

Wreckin' Crew
Proein • 8.990 ptas.• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

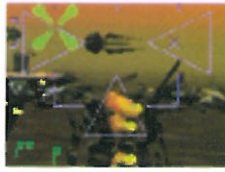
WWF Warzone



New Software Center • 7.990 ptas. •
Boxeo
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
Puntuación 80%



Xenocracy



Ubi Soft • 4.995 ptas. •
Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas. Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento. Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%



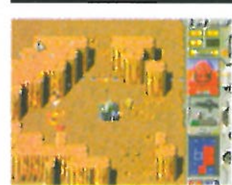
Crash Bandicoot Warped 3 95%

Sony • 8.450 ptas. • Plataformas

Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.

X-Men Vs Street Fighter
Virgin • 7.990 ptas. •
Beat 'em up
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo. Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%





Z
Iguana Games • 7.990 ptas. •
Acción/estrategia
En esencia es *Command & Conquer*, pero con robots borrachos como personajes y una jugabilidad algo extraña, sobre tomar banderas y ocupar zonas. Sumamente difícil y, gracias al estricto diseño de niveles, (donde sólo con una única secuencia de órdenes bien coreografiada acabas el nivel) no está abierto a la misma experimentación que *Red Alert*.
Puntuación 65%

Zero Divide 2



Sony • 6.990 ptas. • *Beat 'em up*
Zero Divide 2 es sin lugar a dudas mejor que su antecesor. Pero sus intenciones no llegan demasiado lejos en un terreno, el de la lucha, de por sí ya muy competitivo en el universo de la Play.
Puntuación 63%

The Granstream Saga 90%

Sony ● 6.990 pesetas ● Juego de rol

Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante, jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.

PlayStation Power CD

*CD incluido sólo para su distribución en España

Cargando...

Este mes, por obra y gracia de Virgin, podrás hacer el animal con *Bloody Roar*; jugar un partidito con *Viva Football*; vomitar ininterrumpidamente durante diez minutos gracias a *Resident Evil 2*; machacar a tus compañeros al salir de clase con *Rival Schools*; ser por unos minutos más duro que Poli Díaz con *Victory Boxing 2* y, para que no se te licúe el cerebro como al Potro de Vallecas, ejercitar un poco la mente con *Mr. Domino*. ¡Todas las maravillas de Virgin condensadas en un sólo CD! Y todas, absolutamente todas, ¡JUGABLES!

Bloody Roar

ANALIZADO EN...
● *PlayStation Power* N.° 11 ● Puntuación: 80%

Fabricante: Hudson

Género: *Beat 'em up*

Pronto saldrá al mercado *Bloody Roar 2*, ¿y qué mejor forma de prepararse para el combate que una pequeña incursión en lo que fue la primera parte del mito? *Bloody Roar* (para los que piensen que todos los *beat 'em up* son iguales) es un juego de lucha muy particular, ya que en él los personajes pueden sacar a la luz su «lado animal» y se metamorfosean en bestias de lo más variopintas. Al fin y al cabo, todos tenemos un pequeño monstruo interior —bueno, en el caso de nuestra directora el monstruo es enorme, y lo lleva por fuera—, lo que pasa es que sólo los personajes de *Bloody Roar* han desarrollado la capacidad de exteriorizar cuando quieren su salvajismo natural. Basta con pulsar un botón para que ¡tachán!, tu luchador se convierta en... ¿conejo? Quizá un conejo no sea el animal más bestia que se nos hubiera ocurrido, pero si mide más de dos metros como éste... Cada personaje se metamorfosea en un animal distinto. El lobo con pantalones cortos, por ejemplo, da más miedo que el Fary vestido de lagarterana...

Bloody Roar es una gozada. No te pierdas la oportunidad de liarte a zarpazos, dentelladas y mordiscos en la garganta de tu contrincante (pocos juegos te permiten hacer ese tipo de cosas).

Movimientos

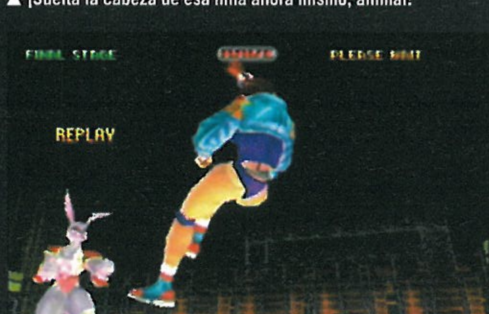
Cuadrado	puñetazo
X	patada
Círculo	metamorfosis
Triángulo	rabia (cuando te has transformado)



▲ Cuando te conviertes en bestia, irradias un campo de energía que manda a tu contrincante a la... al otro lado del ring.



▲ ¡Suelta la cabeza de esa niña ahora mismo, animal!





▲ Si crees que los conejos son animalitos dulces y pacíficos, pronto cambiarás de idea.

Viva Football

ANALIZADO EN...
● *PlayStation Power* N.º 23 ● Puntuación: 70%

Fabricante: Virgin

Género: Simulador de fútbol

Cuántos juegos de fútbol hay en el mundo? Muchos. ¿Pero cuántos son de PlayStation? Muchos. Sí, pero ¿cuántos tienen licencias? Muchos. Bueno, ya, pero ¿cuántos de ellos merecen la pena? Muchos... Bien, vale, probemos con otra cosa: ¿Cuántos juegos de PlayStation tienen todas las licencias desde el año 1958? ¿Uno? No es posible, ¿de verdad? Pues sí, y este mes te traemos una demo jugable de él, *Viva Football* (qué difícil ha sido empezar este texto...).

En *Viva Football* podrás recordar los mejores y peores momentos que ha vivido el fútbol en los últimos 41 años. Y es que mira que hemos sufrido en los mundiales, ¿eh? Aunque tratemos de olvidar lo que nos pasó en el último, lo sucedido en el año 82 nos sigue pareciendo injusto. Claro que, bien pensado, es un consuelo saber que no hemos sido los únicos que han metido la pata en un mundial o que han sido descalificados injustamente. Pero basta de terapias. En lugar de superar el pasado, vamos a arreglarlo, ¿qué te parece? Vamos a cambiar la historia. Ahora demostraremos al mundo que un mal día lo tiene cualquiera, y que conste que eso no quiere decir que seamos malos...

En esta demo de *Viva Football* podrás jugar un partido entre el equipo de Brasil de 1970 y el de Argentina de 1986. No te sorprendas demasiado con el sistema de saques de esquina, faltas o tiros de tu portero, porque es mucho menos complicado de lo que parece: tan sólo tienes que calcular la potencia y la dirección del disparo antes de chutar. De todas formas, antes de jugar, estúdiate los controles un poco. No es un juego para principiantes...

Movimientos

Con posesión del balón (modo de ataque):

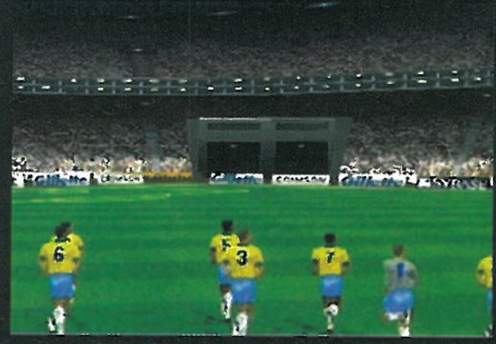
Triángulo	Cortar
Cuadrado	Disparo
Círculo	Patada
X	Pase
L1	Pase largo/Correr
R1	*Sprint*
R2	Salto

Sin posesión del balón (modo de defensa):

Triángulo	Cambiar de posición
Cuadrado	Despeje/Cabezazo
Círculo	Entrada
L1	Golpear al contrario
L2	Lanzarse (portero)
R1	*Sprint*
R2	Salto



▲ El círculo del suelo indica qué jugador estás manejando.



▲ Los jugadores salen al campo. Parecen muy animados.



▲ La intro muestra algunos momentos históricos de los últimos años (casi todos en blanco y negro).





▲ Argentina celebra su primer gol.

▲ Te han marcado, lo mires desde donde lo mires...

Resident Evil 2

ANALIZADO EN...

- *PlayStation Power* N.° 12
- Puntuación: 97%.
- Extra de trucos: *PlayStation Power* N.° 13

Fabricante: Capcom

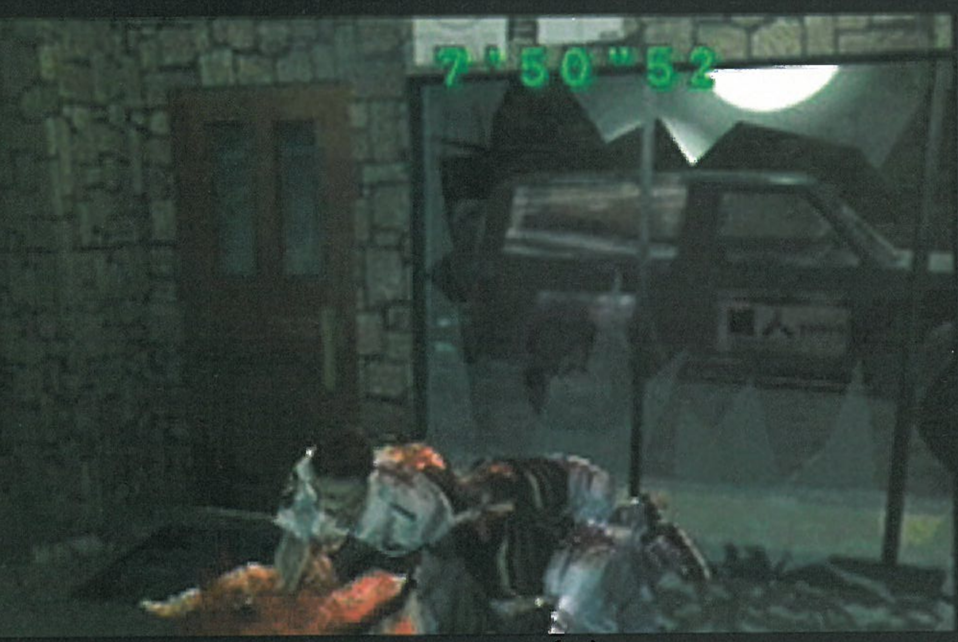
Género: Aventura/Acción

Qué podemos decir de *Resident Evil 2* que no se haya dicho ya? El año pasado casi nos volvimos locos con tanto *zombie*, tanta sangre, tanto anuncio en la tele, las presentaciones del juego, nuestros hermanos pequeños llorando porque mamá no les dejaba jugar... Y las revistas del sector no hablaban de otra cosa (lista en la que por supuesto nos incluimos, porque fuimos los primeros en dar la brasa): toma de contacto, análisis, tropecientas guías, trucos, cartas... *Resident Evil 2* ha sido sin duda uno de los más grandes acontecimientos de la historia videojueguil. Aún hoy continúa siendo el juego más terrorífico de cuantos han pasado por PlayStation (si bien *Silent Hill*, ya a la venta en Japón, promete adelantarle en su propio terreno). En fin, que si por alguna extraña razón todavía no has jugado a *RE2*, ahora tienes la oportunidad de hacerlo y entender por qué ha revolucionado el mundo.

En esta demo jugarás con Lion, uno de los dos personajes de la versión completa de *Resident Evil 2*. La buena noticia es que la demo es prácticamente infinita: puedes avanzar y avanzar sin llegar nunca al típico «*End of Demo Version*». La mala noticia es que tienes diez minutos. En la parte superior de la pantalla aparece la cuenta atrás, que te muestra el tiempo que te queda. Cuando este marcador llegue a cero, saldrás de la demo. Nuestro consejo: no pares de correr. Pasa olímpicamente de los *zombies* del principio y ve directo a la tienda, sal cuanto antes y no pares de correr. Algún que otro *zombie* se te subirá a la chepa, pero para eso están las patadas, ¿no? Si no te paras demasiado, podrás avanzar mucho en los diez minutos que tienes (al menos hasta la comisaría de policía). Consejo 2: no olvides recoger la escopeta del tendero, cuando muera.

Movimientos

Cruceta	Dirección
X	Disparo/Acción
Círculo	Status
Triángulo	Cancelar (menús)
Cuadrado	Correr (junto con la cruceta)
Select	Opciones configuración
L1	Desenfundar (modo Ataque, junto con X)



▲ Estos tipos comen de todo, ten mucho cuidado (ya no se puede hacer turismo).



▲ Sin comentarios.

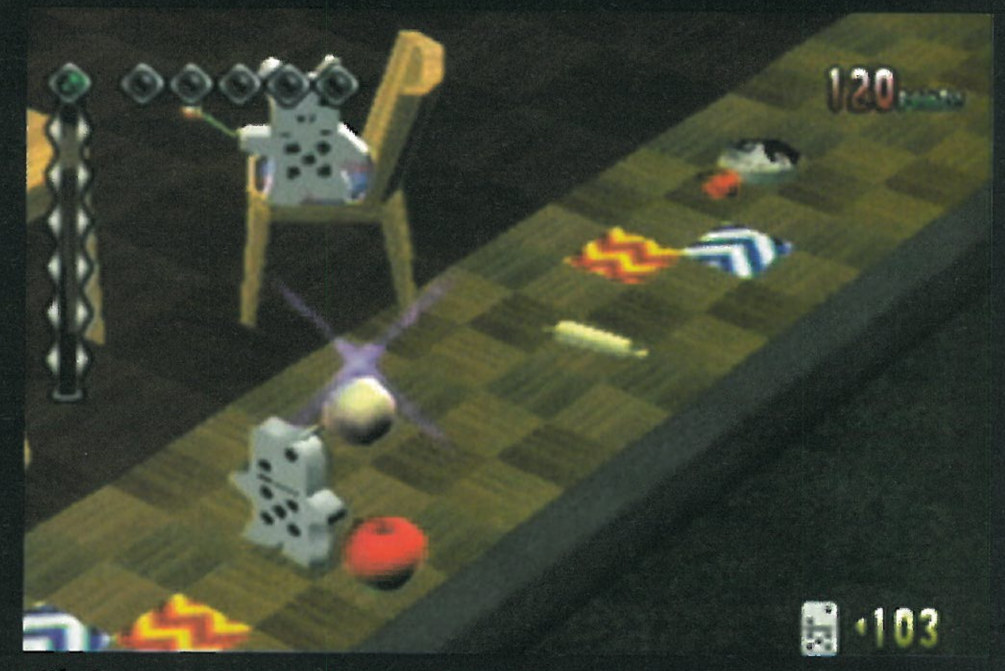


▲ Estos extras podrían haber venido más aseados al rodaje ¿no?









▲ Ahí está la señora Dominó, haciéndote señas con una banderita. ¿Será que ya tienes la comida en la mesa?

Mr. Domino

ANALIZADO EN...

● *PlayStation Power* N.º 15 ● Puntuación: 85%

Fabricante: Artdink

Género: *Puzzle*

El género más inexplorado de nuestra querida PlayStation: el *puzzle*. No hay muchos, pero los que hay son auténticos clásicos (o sea, que además de buenos, hace muchísimo que salieron). *Mr. Domino* es la apuesta de Virgin: un juego original y divertido pero quizá demasiado difícil. En él controlas a una pieza de dominó por «circuitos» tridimensionales que recorren escenarios estilo *MicroMachines*. El juego consiste en colocar piezas iguales que la tuya para después tirarlas y accionar diferentes dispositivos que te lleven a otros lugares. Mientras no acciones las palancas no podrás salir del nivel, y tendrás que recorrerlo una y otra vez hasta que lo consigas. Puedes elegir al señor dominó o a la señora dominó, aunque a decir verdad, la diferencia de sexo entre ellos no afecta demasiado a la mecánica del juego. Lo que sí tiene su gracia es que, después de escoger a uno de los dos, te encuentras al otro en el escenario, que te da indicaciones y te hace señas para despistarte...

No te dejes llevar por la primera impresión: *Mr. Domino* es un juego muy, muy interesante. Ejercita un poco tu paciencia y, con un poco de perseverancia, lograrás entenderlo y disfrutarlo. No desistas. Merece la pena insistir.

Movimientos

Arriba	Deprisa
Abajo	Despacio
Derecha	Derecha
Izquierda	Izquierda
Círculo	Soltar ficha
Triángulo	Soltar ficha
Cuadrado	Soltar ficha
X	Soltar ficha

Servicio técnico del Power CD: lunes de 18 a 19:30 h. Tel.: 93 392 95 05 o enviar email a: servicio.tecnico@mcediciones.es No se facilitarán trucos

¡RECORTA Y DOBLA POR LAS LÍNEAS Y TENDRÁS UNA CARÁTULA PARA COLECCIONAR TUS CD!



Nº 2 YA A LA VENTA




PlayStation
Power



GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 7
965 70 38 3
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
METAL GEAR SOLID
AL MEJOR PRECIO! - dto. para socios
LA MEJOR AVENTURA 3D DEL AÑO
ASTERIX
DISFRUTA CON TU HEROE DEL COMIC
CARMAGEDDON
CORRE, DESTRUYE, ATROPELLA Y GANA!
RIDGE RACER TYPE 4
SIENTE LA VERDADERA VELOCIDAD
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, EXCLUSIVO PARA RIDGE RACER TYPE 4!
CYBERSHOCK
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
JOYSTICK
NUEVO JOYSTICK CON FUNCION DE 'SLOW' Y 'TURBO' ADEMAS DE UN POTENTE MOTOR DE VIBRACION
ULTIMA NOVEDAD
M·G·K
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS con tu primera compra
+ 1 REGALO!
SOCIO
GAME BOY
PC
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
http://www.mgk.es
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50
BALEARES
• IBIZA: C/. Via Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Via, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1° - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 5
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 8
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
• ARACENA: Grán Via, 11 - Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca Espa Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00
MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 - Tel. 913 77 1
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 1
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25
• C/. Castilla, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33
VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11 Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. de la Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTUR
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicio
www.e-graphix.com

SIENTE BUENAS VIBRACIONES







DUAL SHOCK™

Nuevos Dual Shock de colores. En negro, azul transparente, verde transparente y cristal.

Función vibratoria compatible

Compatible con función analógica

PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION®

SOLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

TBWA